RASPBERRY PI 2: KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP CSUPÁN 15 EZER FORINTÉRT!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2015. 04.
15004
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

RABLÓ-PANDÚR

BATTLEFIELD: HARDLINE

Katonák helyett most bűnözők és rendőrök harcolnak egymással az új epizódban.

TÁMOP MESTERFOKON

CITIES: SKYLINES

Viszlát SimCity, helló Cities Skylines: új királyt arathat a városépítős játékok műfaja!

PILLARS OF ETERNITY

Végre megérkezett az Obsidian monumentális, oldschool szerepjátéka, és rögtön be is írta magát a kihagyhatatlan klasszikusok közé!

UPLAYES TELJES JÁTÉK:

MIGHT AND MAGIC HEROES VI: SHADES OF DARKNESS

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

HEROES OF THE STORM

Bétakulcs minden magazin mellé!

PC GURU

Mindig is arra vágytál, hogy a neved a PC Guruban szerepeljen? Úgy érzed, ütős videókat tudnál csinálni, ami akár a magazin YouTube-csatornájára is kikerülhetne? Netán a hírek írásában érzed magad profinak? Esetleg más tehetség rejlik benned? Most itt a lehetőség, hogy bizonyíts: itt a PC Guru gyakornoki program!

Légy a gyakornokunk!

KIK JELENTKEZHETNEK?

Mivel nagy terveink vannak azokkal a gyakornokokkal, akik munkájukkal bizonyítják rátermettségüket, ezért 18 éven felüliek jelentkezését várjuk, nemtől függetlenül. Követelmény igazából csak kettő van: elsősorban az, hogy az illető imádja, és persze ismerje a videojátékok világát, másrészt hogy ne okozzon neki gondot naponta akár több órát is arra szánni, hogy eltanulja a választott munkája szabályait, fortélyait. Előnyt jelent, ha a szerkesztőség életében is részt tudsz vállalni, azaz velünk együtt dolgozhatsz, hogy minél több dolgot eltanulj! A jelentkezéseket e-mailben várjuk a **gyakornok@pcguru.hu** címre. A levélben szerepeljenek az alábbiak:

Pontos név | Életkor | Lakhely | Végzettség, és hogy hol tanulsz / dolgozol
Bemutatkozó szöveg | Leírás, hogy pontosan mely területtel foglalkoznál

PÁLYAMUNKA

A jelentkezők elbírálásához természetesen szükségünk van pályamunkára, méghozzá az alábbiakra:

- **Hírező:** 5-6 előre megírt, 800-2500 karakteres hír, lehetőleg különböző témákban (játék, üzlet, eSport)
- **Cikkíró:** 2-3 darab teszt és előzetes minimum 3600 karakterben, .doc / .rtf formátumban, képek nélkül. Hardveres cikkeket is elfogadunk!
- **Videószerkesztő:** Teljes egészében általad készített videó (lehetőleg teszt vagy bemutató) YouTube linkje, mellékelve a készítéséhez használt programok listáját (vagyis hogy pontosan mely programokban vagy jártas)
- **Grafikus:** Teljes egészében általad készített grafikus anyagok (banner, promóciós kép) JPG/PDF formátumban. Vektoros fájlok készítésében szerzett jártasság előny!

A pályázatokat egészen május 10-ig várjuk: a kiértékelést követően (amely a beérkezett munkák mennyisége miatt akár hetekig is eltarthat) a szerencséseket e-mailben értesítjük.

Egy próbát megér, nem igaz? :)

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
Szerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

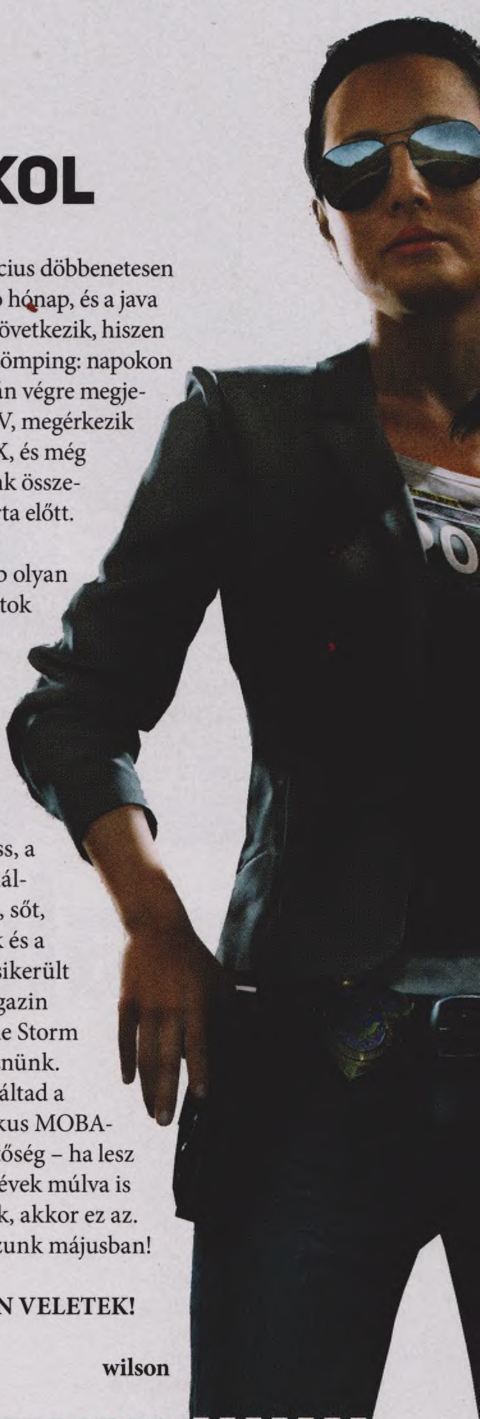
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselIenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. ÁPRILIS
A HÓNAP, MIKOR ELSZABADUL A POKOL



Amikor már jóval az áprilisi szám befejezése előtt megvan a májusi tartalmának legalább a fele, az ember fejében két gondolat van. Egy: basszus, mit dobjak ki, hogy a legfontosabbak beférjenek? Kettő: basszus, egy csomó mindenről így csak utólag tudunk írni! Ez pedig nem jó, de sajnos ez a nyomtatott magazin átka, na meg az év jelentős részét meghatározó helyhiány. Mert ugyan 6 oldal soknak tűnhet a Pillars of Eternityre, az elmúlt évek és minden idők egyik legjobb szerepjátékra, de minimum tízszer ennyit is lehetne róla írni. Vagy ott a Cities: Skylines, amiről a bemutatásakor még nem gondoltuk, hogy nemcsak, hogy sokkal jobb lesz, mint amit a két Cities in Motion után várhattunk a csapattól, de rögtön a városépítős játékok legjobbjává válik. És akkor még itt a legújabb Battlefield, a nagyon várt, de komoly csalódást okozó Hotline Miami 2, vagy épp a tengernyi konzolos cím – és ha valami, hát az utóbbi sokaknál ki tudja verni a biztosítékot, pedig a PC Guru multiplatform magazin, amely nem mehet el szó nélkül az olyan mesterművek mellett, mint a PS4-exkluzív Bloodborne, vagy a „legújabb" Final Fantasy, az idővel talán PC-re is megérkező Final Fantasy Type-0. Úgyhogy ez a március döbbenetesen erősnek mondható hónap, és a java még csak ezután következik, hiszen most jön az igazi dömping: napokon / heteken belül talán végre megjelenik a PC-s GTA V, megérkezik a Mortal Kombat X, és még ki tudja, mit tudunk összekapirgálni a lapzárta előtt.

Reméljük, legalább olyan lelkesedéssel fogjátok az áprilisi számot olvasni, mint ahogy mi összeraktuk. Teljes játékunk ezúttal a Might and Magic Heroes VI: Shades of Darkness, a patinás sorozat önállóan futó epizódja, sőt, a Magnew Kft-nek és a Blizzardnak hála sikerült minden egyes magazin mellé Heroes of the Storm bétakulcsot szereznünk. Ha még nem próbáltad a Blizzard fantasztikus MOBA-ját, most itt a lehetőség – ha lesz játék, amivel még évek múlva is foglalkozni fogunk, akkor ez az. Jó játékot, találkozunk májusban!

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

VÉGRE MEGJELENT A PILLARS OF ETERNITY, AZ OBSIDIAN MONUMENTÁLIS RETRÓ SZEREPJÁTÉKA. NEKED VANNAK KELLEMES EMLÉKEID A MŰFAJRÓL? CSALTAD MÁR MEG A PÁROD HKK/MAGIC PARTIVAL? NYALTÁL MÁR MEG D12-ŐT? TUDOD, MI AZ A TÚLÉLŐK FÖLDJE, VAGY A M.A.G.U.S.?

Bate
Középiskolában beleszerettem a papíralapú szerepjátékokba és nem is álltam meg a M.A.G.U.S.-nál. Kipróbáltam a Kódexet, a Star Warst és gyűjtöttem az összes szabálykönyvet. Amikor kijött a Baldurs Gate II, az pedig maga volt a mennyország. És az Icewind Dale-t is imádtam...

Obo
Itt-ott hallottam már ezekről, de sosem volt alkalmam kipróbálni egy igazi, kártyás, asztalhoz leülős szerepjátékot – na, nem mintha olyan nagyon kerestem volna a kínálkozó lehetőséget. Én inkább megmaradok a jó öreg digitális világoknál, ott érzem magam otthon.

Chris
Mi még az aranykorban kezdtünk papíron fantasyzni, a '90-es évek elején. Összedobtuk a pénzt AD&D szabálykönyvekre, Monster Compendiumra, dobókockákra, aztán összegyűltünk a mesélő srácnál. Arra emlékszem, hogy az anyukája nagyon finom zsíros deszkákat csinált.

JohnBart
Sajna miután egy ismerősöm sem űzte/űzi a fentiek egyikét sem, mindegyik kimaradt. Hagyományos szerepjátékoknál a lapozgatós Kaland-Játék-Kockázat könyvekig jutottam, gépen pedig a Fallout-sorozatig, bár erősen szemezek jelenleg a Wasteland 2-vel.

Chocho
Nincsenek. Pont. Következő kérdés? Na, jó, ez így nem egészen igaz, az Icewind Dale-nek például sok kellemes órát köszönhetek, de később egyik nagy klasszikust sem pótoltam, noha az Eternityt elnézve talán rossz irányát választottam a szocializációnak. Na majd most!

wilson
Félve vallom be, de a zsebpénzem nagyrészét annak idején a Túlélők Földjére költöttem, és kacérkodtam a HKK-val is, de szerencsére ott a józan ész győzedelmeskedett, és nem vertem el minden pénzem kártyákra. A M.A.G.U.S. szabálykönyvemet viszont még sose nyitottam ki...

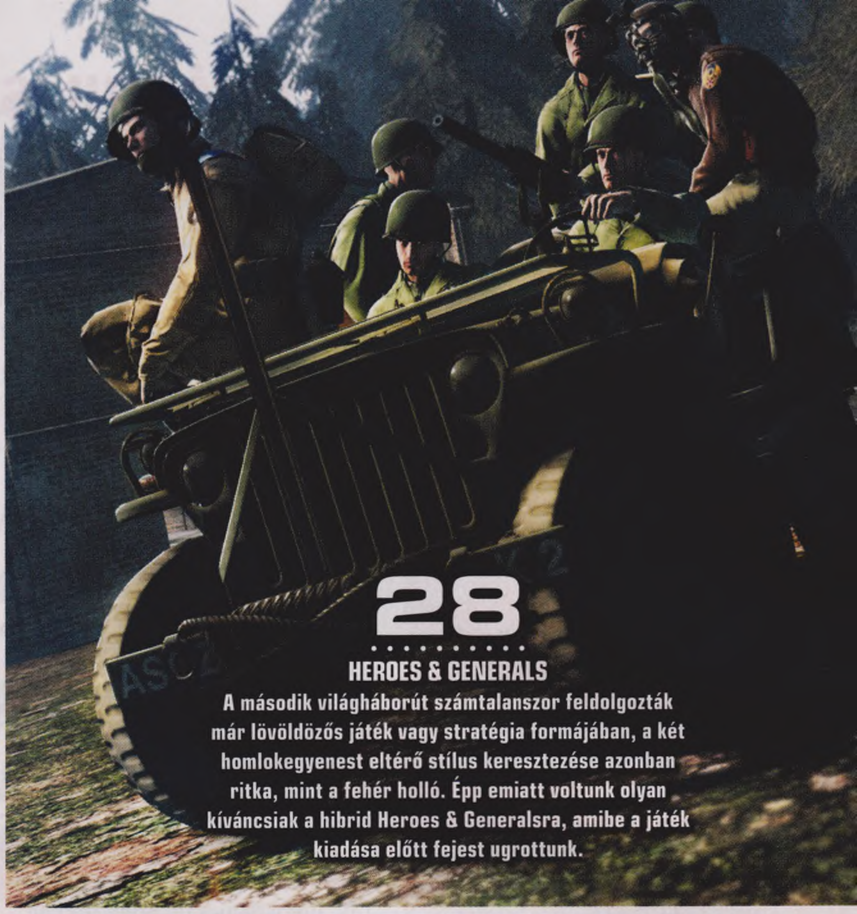
Midnite
Tudom. Megszállottan. Napok óta győzködöm magam, hogy miért NE kezdjek bele a PoE-be (mert teljesen megszűnne létezni az életem mellette, azért). Legszívesebben egy tíznél több oldalú kockákkal teli vödörbe dugnám a fejem, hogy ne is tudjak a létezéséről...

Dzséjt
Azt hiszem, ha leírom, hogy a fent felsorolt bigyulák közül egyedül a M.A.G.U.S.-ról tudom, hogy micsoda, az elég jó válasz. A M.A.G.U.S. is csak azért ismerős, mert egyszer belekóstoltam. Nem jött be. Ha szerepjáték, akkor... Na, jó, ez már 18-as karika.

Lor
Vannak haloványabb szerepjátékos gyökereim, ezért szeretem főként az RPG-ket videojátékok esetében is. Mostanság mondjuk inkább tabletop, vagy card gameket zúzunk egy kis társasággal, a múlt héten ismerkedtem össze a zseniális, Steve Jackson-féle Munchkinnel.

McMacko
Olyan 1997 körül volt óriási buli a felsős napköziben a HKK, mindenki a Kastplom-paklira, aztán a Holtak Szellemére hajtott. Aztán lassan áttértünk a Baldurra és társaira. Szép idők voltak, akkor még a házi feladatok mellett is jutott idő ilyen monumentális CRPG-kre.

08
FINAL FANTASY XV
A Final Fantasy-sorozatot az utóbbi években nagyon sok támadás érte, a japán fejlesztők azonban most visszavágnak, és annyi újdonságot zsúfolnak a XV-ös sorszámú részbe, amennyit talán az egész széria nem látott húsz éven át. Mi több, a játék lehet, hogy PC-re is megjelenik. Itt van minden, amit tudunk.



28
HEROES & GENERALS
A második világháborút számtalanszor feldolgozták már lövöldözős játék vagy stratégia formájában, a két homlokegyenest eltérő stílus keresztezése azonban ritka, mint a fehér holló. Épp emiatt voltunk olyan kíváncsiak a hibrid Heroes & Generalsra, amibe a játék kiadása előtt fejest ugrottunk.

Tartalom

ELŐZETES

008 Final Fantasy XV
012 Firewatch
014 Street Fighter V
016 Besiege
018 Wreckfest
020 Darkest Dungeon
022 Offworld Trading Company
024 Sorcerer King
026 Satellite Reign
028 Heroes & Generals

TESZT

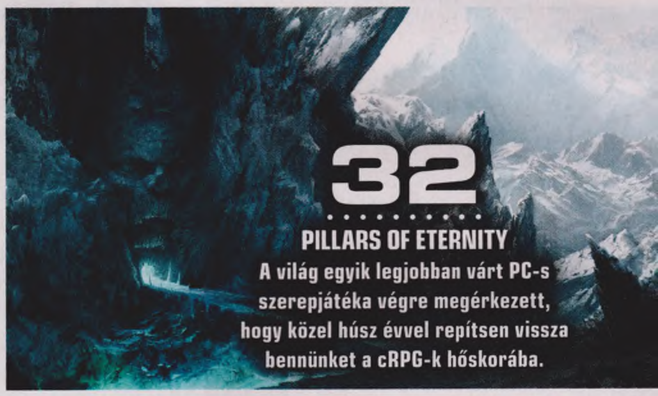
032 Pillars of Eternity
038 White Night
040 Pneuma: Breath of Life
041 Standpoint
042 Worlds of Magic
046 There Came an Echo
048 Cities: Skylines
052 Hotline Miami 2: Wrong Number
053 Sid Meier's Starships
054 Oceanhorn
055 Mushroom Men: Truffle Trouble
056 Battlefield: Hardline
061 Far Cry 4: Valley of the Yetis
062 Assassin's Creed: Rogue
064 Shelter 2
065 Blackhole
066 Hand of Fate
068 Bloodsports.TV
070 The Evil Within: The Assignment
071 Borderlands: The Handsome Collection
072 Ori and the Blind Forest
074 Bloodborne
078 Helldivers
079 OlliOlli 2
080 Super Stardust Ultra
081 Screamride
082 Final Fantasy Type-O
084 Mario Party 10
085 3DS játékok

HARDVER

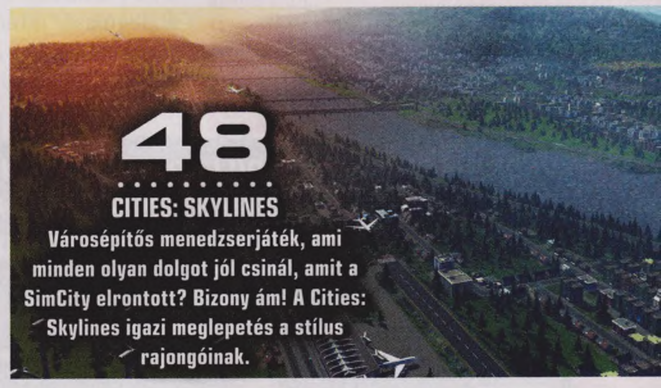
090 Hardverhírek
092 Shuttle SH97R6
093 Eljött a titánok kora?
094 Raspberry Pi 2 B
096 Z97-es alaplapok a szorítóban
098 Játékos kellékek - kormányok
100 Tillion Voxa okosóra
102 Steam Machines körkép
104 ASUS ROG GR8
106 Razer Seiren mikrofon
107 MSI AP16 Flex
108 Hardvermentőöv

ROVATOK

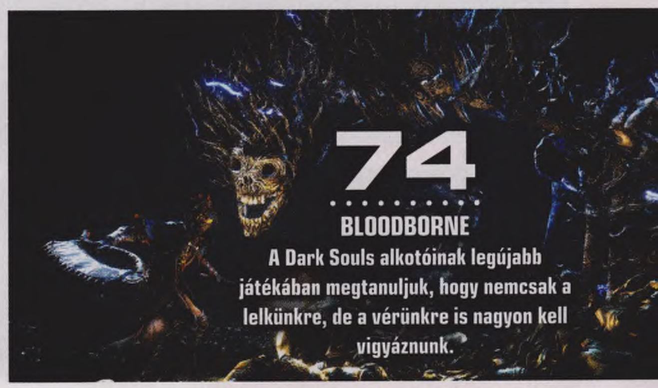
086 Második kör: Star Conflict
110 Levrov
112 Egy kis közösségi élet



32
PILLARS OF ETERNITY
A világ egyik legjobban várt PC-s szerepjátéka végre megérkezett, hogy közel húsz évvel repítsen vissza bennünket a cRPG-k hőskorába.



48
CITIES: SKYLINES
Városépítős menedzserjáték, ami minden olyan dolgot jól csinál, amit a SimCity elrontott? Bizony ám! A Cities: Skylines igazi meglepetés a stílus rajongóinak.



74
BLOODBORNE
A Dark Souls alkotóinak legújabb játékában megtanuljuk, hogy nemcsak a lelkünkre, de a vérünkre is nagyon kell vigyáznunk.

DVD-TARTALOM

Hősök hónapja a PC Guruban!

PC GURU LIVE

VIDEOTESZTEK

Áprilisi számunk esetében sajnos nem állt módunkban teljes játékunk telepítőlemezét felpakolni DVD-mellékletünkre, ezért csupán egy letöltőkódot találtok rajta. Ennek viszont megvan az előnye is, hiszen így bőven jutott hely videotesztekre, melyekből ezúttal hat darabot találtok a lemezen. Olyan alkotásokról sikerült videotesztet készítenünk, mint a zsaruktól hemzsegő Battlefield: Hardline, a városépítős Cities: Skylines, a PC-re is befutott Assassin's Creed: Rogue, vagy a csodálatos Ori and the Blind Forest. Jó nézelődést!

INGYENES JÁTÉKOK

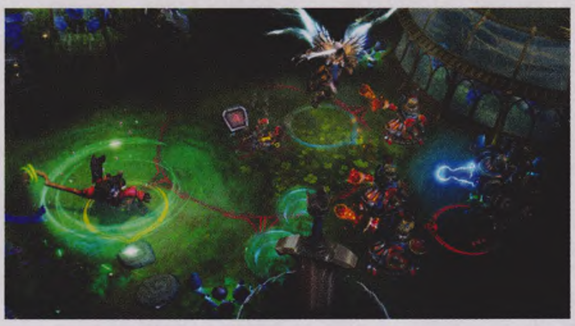
3 INGYEN JÁTÉK

Ebben a hónapban három remek platformjátékkal várunk mindenkit DVD-mellékletünkön, melyek közül a legérdekesebb talán a Deadbolt, ami egy rendkívül szórakoztató, ugyanakkor roppant nehéz alkotás. Remekül keverednek benne a Gunpoint, a Hotline Miami és a Not a Hero című játékok elemei, amiből már talán sejthető, hogy kihívásban gazdag címről beszélünk. A mellékletünkre felkerült változat sajnos csak öt pályát tartalmaz, de a program méretét elnézve (nincs 5 MB az egész) még ez is szép teljesítménynek tűnik.

HEROES OF THE SORM

AJÁNDÉK BÉTAKULCS

Nem csalás, nem ámítás: szélesebb közönség előtt is megnyitja kapuit a Heroes of The Storm exkluzív, zárt bétatesztje, melybe most minden PC Guru magazin olvasó is becsatlakozhat, hiszen az áprilisi szám mellé bétakulcs jár! Ha te is szeretnéd kipróbálni a Blizzard fantasztikus MOBA-játékát, nincs más dolgod, mint a DVD-tasak hátoldalán lévő PC Guru kódot beváltani a PC Guru Online-on, majd az így kapott bétakulcsot élesíteni a http://www.battle.net oldalon egy ingyenes fiókkal.



ÍZELÍTŐ

Kevés nagyszerűbb dolog van annál, mint amikor az ember kezébe veszi a friss, ropogós PC Gurut. Feltépi a fóliát, kinyitja egy véletlenszerűen választott oldalon, majd beleszagol a lapok közé, hogy érezze a friss nyomdafesték illatát. A nagy szaglászás közepette aztán kipottyan belőle egy színes DVD-korongocska is, amit ezúttal is gondos kezek állítottak össze. E lemezünkön jó pár olyan videó pihen, amit kizárólag vásárlóink láthatnak elsőként: ilyen például a Battlefield: Hardline, a Cities: Skylines, vagy a Grey Goo című játékok videotesztjei, melyeknek kiemelten fontos helye van DVD-mellékletünkön.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: ZKXRB4YW

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. június 1-ig** érvényes.

Might & Magic Heroes VI
Shades of Darkness

[IRTA TIKA] **A Heroes VI egy kisebbfajta magyar csoda volt, melynek hagyományait a Ubisoft egy önállóan futtatható expanzió, a Shades of Darkness kiadásával vitte tovább. A játék igazi hősköltemény, stratégáknak és fantasyrajongóknak kötelező darab. Szerencse, hogy pont ez a program a teljes játékunk!**

A Heroes of M&M pontosan olyan, mint a bociszemű kiskutya a szomszédban: lehetetlen úgy elmenni mellette, hogy meg ne simogatnád. Ha netán létezik mégis olyan ember ezen a planétán, aki eddig nem találkozott vele: e fantasyvilág hősei sereget gyűjtenek, várakat foglalnak el, és mágiával felvértezve indulnak a körökre osztott csatákba. Jellemző még, hogy itt minden sarkon kincsek lapulnak, ritka fegyverek és egyéb mágikus miskulanciák, amelyekért komoly seregeken kell átrágnunk magunkat. S miközben hősünk újabb és újabb képességekkel gyarapodik, egyre jobb felszereléseket aggat magára, az ellenség is rendre kilovagol az erődítményeiből, hogy megütközzön velünk.

Az imént felemlegetett évtizedes receptet három éve épp a magyar illetőségű Black Hole frissítette fel, majd a Virtuos ezen alapokra építette rá mellékletünk alanyát. A várak itt már kvázi uradalomként működnek – ha az erődítményt bevetted, minden közeli bánya és lelőhely birtokjoga automatikusan rászáll az új tulajdonosra. A fosztogatás, az aranybányák letámadása tehát már nem opció, kivéve, ha van egy felesleges hősöd, hogy évekre tábort verjen a helyszínen, mert ahogy kiteszi a lábát, máris visszavált a zászló. A nyersanyagokból egyébként most nem hatot, hanem csupán négyfélét halmozhatunk fel, és a toborzás is leegyszerűsödött, nevezetesen bármely kiképzőhelyen felvásárolhatod az egész heti termést egyben – ehhez persze alapkövetelmény, hogy a szükséges épületek a toborzás helyén is ki legyenek építve. Változott a karakterfejlesztés is, hogy éppen előnyére-e, azt mindenki döntse el saját maga; újdonság mindenesetre, hogy a varázslatokat és a lények erősítését egy táblázat alapú keretből válogathatjuk össze. No, és akkor még nem beszéltünk a Vérről és a Könnyekről, mert minden hős cselekedeteit ez a két új értékmérő foglalja keretbe. Szeretsz gonoszkodni, és gyakorta lemészárolod a futásnak eredő seregeket? Nem gond, fain támadó képességekhez jutsz! Persze, ha a Könnyeket gyűjtöd – szelídebben bánsz a környezeteddel –, azt is meghálálja a játék remek védekező opciókkal.

A teljes játék aktiválása és telepítése ezúttal kissé máshogy zajlik, így mindenképp olvassátok el a túloldali útmutatónkat!

A legsötétebb elfek

A Shades of Darkness két küldetésszalat tartalmaz: a második Nekropolisz hadjáratban egy Vein nevű halállovaggal keressük a gyógyírt a Pókkirálynő híveit sújtó rejtélyes betegségre, míg az új, Tömlöc frakciós eposz már a Raelag herceg vezette Éjárnyak felemelkedéséről szól. A 4-4 küldetés gonoszul kevésnek hangzik, de az átvezető videókkal, közjátékokkal sűrűn átszőtt történet és a hatalmas, kellően megnehezített pályák legalább 30-40 óra figyelmet követelnek, és van még skirmish, valamint többjátékos opció is. A csontik szokásosnak mondható serege mellett ráadásul ezúttal a Tömlöcön van a fókusz, amely a láthatatlanság bársonyos karjait kapta oltalmazóul (kampánytipp: minden körben legyen legalább egy láthatatlanná tett egységed, mert +12% sebzést jelent – Árnyékpaktum). Raelag a lengén öltözött Csakramtáncos és az alap Orgyilkos, Árnyjáró mellett olyan nagyságokat vonultat fel a seregében, mint a Minotaurusz a Megelőző csapás képességgel, vagy a szárnyas Mantikór, de az Arctalanokat se feledjük, akik bábként mozgathatják a szemben álló egységeket. A Fekete sárkány teszi fel a koronát a műre, már ha neked is hiányoztak ezek a repülő bestiák (az alapjátékból ugyanis kimaradtak).

Hősöknek, szeretettel

Szerepjátékelemek és taktika, két jól felépített történet, rengeteg másodlagos, ugyanakkor nem kevésbé érdekes mellékszál, sajátos Dinasztia-rendszer egyedi jellemzőkkel, fegyverekkel, képességekkel és mindez magyar felirattal – nagyjából ez a Shades of Darkness. Amennyiben nem a könnyű nehézségi szintet célzod meg, kellemes kihívásban lesz részed!

Bár a Shades of Darkness kiegészítőcsomag, valójában nem igényli a Heroes VI alapjátékot, és nélküle is értelmezhető.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Virtuos

MŰFAJ
TBS

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz CPU, 512 MB VGA, 1 GB RAM (2 GB ajánlott), 11 GB HDD

INFO

A Shades of Darkness 2013. május 2-án jelent meg, mint a harmadik kiegészítőcsomag a Heroes 6-hoz. A játék standalone alkotás.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a elofizetes@skorpioprint.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A várbéli építkezés alfája, hogy az első hét végére az alaplények szülőhelyei biztosan fel legyenek húzva. Kalkuláld be a környéken látható nyersanyagkupacokat, bányákat, és egy piacteret is dobj le, mielőtt valamelyik matériából kifogynál. Tudom, az arany fontosnak tűnhet, de inkább vedd meg a méregdrága kristályt (minden további piactér felhúzása újabb várakban csökkenti az árakat), és a kiképzőhelyeket bővítsd, mintsem hogy lemaradj egy heti emberanyagról. A kincses ládákból mindig a pénzt válaszd – hidd el, bőven lesz annyi XP-d, hogy még a pálya végén elérd a szinthatárt!

Amint a kiképzőhelyek csúcsra vannak járatva, jöhet az alap, majd a bővített várportál. A Nekropolisz hadjárat első pályáján csak így juthatsz vissza a hídon túlról, de bármilyen ellenséges fenyegetésnél jól jön, ha a hősöd hipp-hopp hazateleportál, és megvédi a birtokot. (Az alap portállal ugye csak a várak között lehet közlekedni, de némi mozgáspont így is megtakarítható.)

A következő marginális pont, hogy minden hős mellé kell egy másodlagos hős is, egy fegyverhordozó, vagyis inkább egy samesz. Ő lesz, aki felveszi a nyersanyagkupacot, elfoglalja a bányát, hogy a főemberednek addig se fogyjon a mozgáspontja. Kapja csak meg a Logisztika-Terepismeret (extra lépések), valamint a Markolás (nyersanyag felvétele nem kerül plusz mozgáspontba) képességét, pakold rá a Gazdaság és Építész fokozatokat (ha beül valamelyik várba, mert a lénykészlet nő). Hetente egyszer teleportáljon haza, vegye fel a lényeket, és vigye a főhős után.

TELEPÍTÉS, AKTIVÁLÁS

A márciusi PC Guru annyiban kilóg a sorból, hogy a teljes játékunk nem fért fel a DVD-re, így akárcsak a Rayman Origins esetében, most is az internetről tudjátok letölteni a programot. **A mellékelt DVD tasak hátoldalán** egy speciális kód található, melyet a PC Guru Online kódbeváltó oldalán lehet felhasználni. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Uplay-kód lesz, amit már beválthattok a Ubisoft áruházában. A Uplay használata a Steaméhez hasonló: először látogassatok el a **http://uplay.ubi.com** weboldalra, és a jobb felső sarokban kattintsatok a „Download Uplay on PC" gombra, majd a Uplay-kliens letöltése után indítsátok el a telepítést, aminek az elején kiválaszthatjátok a magyar nyelvet is. A Uplay-kliens települését követően indítsátok el a programot, és a **„Termékaktiválás"** gombra kattintva írjátok be a Uplay-kódot! A játék ez után tölthető le. A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót. **Kérdésed van? Irány a link: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

HŐSFARAGÓ ÚTMUTATÓ

Leegyszerűsítve a dolgot, kétféle hőstípus van, az egyik Erő, a másik pedig Mágia beállítottságú. A kampány elején a hős arcképének bal alsó sarkában akár az eredeti felállást is megváltoztathatod, de teljesen egyedi hérosztis összegyúrhatsz.

Nézzük először a varázslófajtákat! Mágusként a következő fejlesztéseket érdemes felszedni: a nekróknál pl. a Feltámasztás képesség már alapból adott, ehhez tedd hozzá a Tömeges Regenerálódás és Tömeges Életszívás képességeket, plusz a Gyengeséget, így a játék első harmadában nem lehet problémád. A két tömeges bűbájt kell elővarázsolni minden csata elején, és a Szellemek gyógyító képességét is bevetve életben tartani mindenkit. A 15. szinttől kötelező egy elementálidézés (a Föld alapút javaslom, mert gyógyítja magát), amit rendszeresen az első körben lepakolsz az ellenfél arcvonala elé, és amíg az ott elbíbelődik, a távolsági lényekkel kivérezteted őket. Mi kellhet még? Természetesen az Íjászat, a Tömeges gyengeség, az Időstop, a Bábmester és az Óriásölő, a többi meg tetszés szerint. Varázsló karinak mondjuk a Meditáció is kötelező (mana-visszatöltés).

Amennyiben az Erő útján haladnál, teljesen más a leányzó fekvése, itt az egységek nyers fizikai erejét kell kiaknáznod. Bátran mehet a Tömeges Ellenállás és az Ellencsapás különböző fokozatai, az Íjászat, Erősítés (ez pl. mindenképp legyen az első ötben), Kitartás, s ezekből mind a három szint, plusz a Hasítás, Óriásölő mellett a Taktika is kapjon két szintet. Ez utóbbi főleg a Tömlöcnél hasznos, mert itt a kezdeti felállás döntő lehet (az első támadással el kell érned az ellenfelet). A Tömeges Életszívást szintén tedd a kalapba. A taktika itt annyi, hogy az Erősítéssel tápolsz egy közelharci egységet, aztán a Kitartást és Ellenállást felpakolod rá, hogy bírja az ütéseket.

TAKTIKAI GYORSTALPALÓ

A harcmezőn, amennyiben van Taktika képességed, a sarkokba tedd le a távolsági egységeket, eggyel eléjük, átlósan pedig mehet egy közelharci egység, s így a nagyméretű lények nem férnek hozzá az íjászokhoz. A Szellemeket, de ugyanígy a Tömlöcnél a Bábmestereket érdemes két csoportba elosztani (karakterlap, az egység képén bal sarokban). Hogy miért? Nos, mindkettő nagyon jó spéci képességgel rendelkezik (sebzés+gyógyítás, elmekontroll), amiket egy körben jó lenne többször is bevetni.

A csata első körében általában minden közelharci egységre jó taktika lehet kiosztani a várakozást, ugyanis ilyenkor még sebezni nem tudnál velük, viszont ha az ellenfelet mozgásra kényszeríted, akkor máris hatótávban lesznek, és elkezdheted kiosztani a pofonokat. A távolsági egységekkel a gyógyító-íjász kasztokra kell koncentrálni. A fizikai hős mindig az Erősítéssel kezdjen, a Tömlöcnél a Mantikór ehhez kiváló célpont. Általában az ellenfél ezt sorozza először, told csak bátran előre, ezzel magára húzza a teljes tábla figyelmét. A Vér és Könny kérdésben Raelagnál én az utóbbira szavazok, s noha a Színlelt Halál – a kijelölt egység az első őt ért támadás során 0 sebzés mellett tetszhalott állapotba kerül 1 körig – is bámulatosan jó képesség, de a Figyelemelterelés még jobb, hisz a szomszédos mezőkön álló ellenség csak ezt a csalit fogja vegzálni.

FINAL FANTASY. XV

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Final Fantasy-sorozat egykoron a japán játékfejlesztés egének legfényesebb csillagaként tündökölt, mostanság azonban fáradt vörös óriásként tengeti végnapjait, várva, hogy a saját súlya alatt összeroppanva fehér törpeként szülessen újjá.**

Egy vallomással tartozom: a sokak által fikázott Final Fantasy XIII-at én bizony nagyon szeretem, és a nyilvánvaló hibái ellenére is komoly technikai eredménynek tartom. Való igaz, hogy bár a lassan harmadik X-be lépő sorozat hagyományaira fittyet hány a játék, mégis, az általa bemutatott világ különös hangulata és a melodramatikus történetben boncolgatott, szokatlanul komoly témák (úgymint a rasszizmus és kiközösítés, Isten mibenléte, vagy épp az ismeretlentől való félelem) annak idején könnyen elfeledtették velem, hogy a cirka 60 órás végigjátszás első felét egy szépen feldíszített csőben töltöttem. E véleményen azonban csak kevesekkel osztozom: a rajongók többsége az ördögtől valónak tartja a sok-sok éven át készült FF XIII-at, az érte felelős Square Enixet pedig a „japán EA"-ként emlegetik, ugyanis akárcsak a kanadai óriás, a szigetország egyik legrégebbi kiadója is minden apró jent ki akar passzírozni a Final Fantasyből. Az igazság azonban ennél kissé árnyaltabb: való igaz, hogy a Square-nél nem volt minden rendben mostanság (elég csak az FF XIII teljesen felesleges folytatásaira gondolni), ám látva a Final Fantasy XV-öt, a legszőrösebb szívű otakunak is el kell ismernie, hogy a gigászi vállalatnál próbálkoznak – mi több, lehetséges, hogy nemsokára újra az FF-sorozat lesz a jRPG-k királya.

KRISTÁLYTISZTÁN

Na de mi az a Final Fantasy XV? Nos, a cím egy kicsit csalóka, a játékot ugyanis mindössze a 2013-as E3 óta hívják így. Korábban Final Fantasy Versus XIII néven futott a projekt, és ha hiszitek, ha nem, 2005 végén kezdték el fejleszteni a programot, azaz cirka tíz éve készül. Az epizód eredetileg az FF XIII valós idejű harcra összpontosító, akciójáték stílusú testvérkéje lett volna, és kizárólag PlayStation 3-ra jelent volna meg. Mivel azonban a munka folyamatosan csúszott, a Square végül úgy döntött, hogy inkább bevárja az újabb konzolokat, és egy teljesen önálló FF-et csinál a Versusból. A döntés annak idején szemforgást és morgolódást váltott ki a játékosokból, így a fejlesztők a szintén jelen számunkban tesztelt Final Fantasy Type-0 HD lemeze mellé becsúsztattak egy kódot, rajta az FF XV Episode Duscae című demójával, mondjuk úgy, passzív meggyőzés céljából. A háromórás kipróbálható változat aztán vírusként terjedt szét az interneten, pozitívabbnál pozitívabb reakciókat váltva ki a szkeptikus rajongókból. Okkal: a Square egy nyitott világú, fejlett szerepjátékot készített, ami akár az esztendő egyik legjobb játéka lehet.

Már vagy ezer éve lemondtunk róla, de a demó után ismét csak lelkesedni tudunk az új epizódért.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
Square Enix
MŰFAJ
jRPG
MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

Final Fantasy XIII
2009 (SQUARE ENIX)

Final Fantasy XIII-2
2011 (SQUARE ENIX)

A sztori szerint egy, a miénkhez hasonló világban járunk, ahol egykor minden nemzet birtokolt egy csodatevő kristályt. Ezek azonban az idők során megsemmisültek vagy elvesztek, egyet kivéve: Lucis országának kristálya rengeteg energiával látta el a királyságot, ami ennek köszönhetően hihetetlenül gyorsan fejlődött, és az FF XV idején nagyjából ott jár, ahol mi fogunk a 21. század második felében. A zöldellő mezők között elterülő metropoliszokat önjáró

Hiába nevezhető öregnek a motor alapja, olyan sokat fejlesztettek rajta, hogy a játék kifejezetten gyönyörűnek mondható.

autókkal teli sztrádák szelik át, melyekben a betegségeket alig ismerő, hosszú ideig élő, a nanotechnológiának (vagy mágiának?) hála bizonyos értelemben szuperhősi képességeket birtokló emberek utaznak, gondtalanul, boldogan. Csakhogy az idill csalóka: noha Lucis fejlett társadalma utópisztikus jólétben él, Tenebrae, Niflheim, Solheim, Accordo és a többi ország lakói középkori körülmények között sínylődnek. Kétségbeesésük és irigységük odáig fajul, hogy a fegyverekre specializálódott Niflheim egy nap megtámadja Lucist, elrabolva annak esszenciális fontosságú kristályát. A háború nem válik az elkényelmesedett lucisi emberek javára, ráadásul a kristály megszerzése után Niflheim szuperhatalomként hajtja igába az összes többi, korábban szövetséges államot. Mivel pedig az arisztokrácia tagjait üldözőbe veszik és sorra öldösik a hatóságok, az uralkodócsalád legkisebb sarjára, Noctis Lucis Caelum hercegre hárul a feladat, hogy három hűséges barátjával bekocsikázzon az ellenséges vonalak mögé, és visszaszerezze a kristályt.

A speciális effektek minden eddiginél szebbek, elsősorban a dinamikus, és egyértelműen hiperlátványos fények miatt.

ELŐ A ROBOTBUZOGÁNYT!

Első ránézésre a botcsinálta mentőcsapat inkább egy bukott emós jpop banda benyomását kelti, semmint világmegmentő hősökét, a látszat azonban csal. Noctis herceg például zsenge kora dacára kifejezetten erős és harcedzett fiatalember, aki ráadásul képes megjövendölni mások halálát. Legjobb gyerekkori barátja, Igunisu afféle csodagyerek, továbbá zseniális stratéga, akit kicsi korától fogva arra neveltek, hogy egy nap a királlyá koronázott Noctis jobbkeze legyen. És akkor még nem említettem a királyi testőr Gladiolust, a kardforgató Promptót vagy épp a négyeshez hozzácsapódó Cor Leonis főparancsnokot. Embereink tehát ott vannak a szeren, és hála a Final Fantasy XV versusos időkből maradt valós idejű harcrendszerének, ki is mutatják a foguk fehérjét. A küzdelem az FF-széria legfontosabb része, a körökre osztott csatákat mesteri szintre tornászó XIII után pedig értetődő szabálykönyv lett, mely az ellenfelek fókuszba vételén, illetőleg a rájuk mért különböző erősségű támadások kémiáján alapszik. Noctis a demóban ötféle karddal apríthatja a békésen legelésző mobokat, akiket akár lopakodva is megközelíthet némi sebzési bónuszért. Bajtársai a herceg mozdulataihoz, a fenevad aktuális állapotához, saját képességeikhez és a már elcsattant pofonokhoz igazítják a pozíciójukat, elérve, hogy sose legyenek útban, de mégis hasznunkra váljanak a kaland során.

Érdekesség, hogy ha egy megtámadható lény közelébe kerülünk, kapunk pár másodpercnyi időt, hogy elkerüljük a harcot. Amennyiben nem tesszük, úgy mindenféle közjáték vagy betöltés nélkül, helyben, a pályán indul a bunyó, csak épp becsúsznak a képbe a zökkenőmentes vezérléshez szükséges interfészelemek. A gombok és a ravaszok (ugye kontrollerről beszélünk) megfelelő időben történő lenyomása és meghúzása befolyásolja a támadások és védések erejét – oké, most lehetne fortyogni, hogy „de biza ez egyszerűsödés", ám mielőtt valaki felesleges idegeskedésre adná a fejét, elmondom, hogy a formula működik, és igenis képes helyettesíteni a körökre osztott rendszerek stratégiai mélységét.

A harcrendszer végre nemcsak a nevében új, a Square Enix komolyan belenyúlt a Final Fantasy gerincébe.

mondhatni ideális, hogy a Square-nél a gyorsabb, valós idejű összecsapásokra voksoltak a tervezők. Ugyanakkor felmerül a kérdés, hogy mennyire lehet így taktikus a játék, elvégre nem jut idő hosszasan átgondolni vagy megtervezni a támadásainkat, sőt, arra sincs mód, hogy a társainkat közvetlenül irányítsuk.

Bizony, Noctis az FF XV egyetlen terelgethető karaktere, a többiek maguktól rontanak neki az általa kiválasztott ellenfeleknek. Még szerencse, hogy a fejlesztők az elmúlt tíz évben nyugodtan kísérletezhettek a – műfajhoz képest – formabontó harcrendszerrel: az eredmény egy kényelmes, és mondhatni magától

Elvégre nagyon nem mindegy, hogy az adott szörnyeteget milyen erővel, a teste mely felületén, mely fegyver által és főleg mikor éri az ütés, a sorrendet és a társaink kiszámítható reakcióit kihagyva az egyenletből. Ugyanakkor nehéz szavakba önteni az érzést, amit az FF XV akció közben kelt az emberben, legfőképp, mert sem a képek, sem pedig a videók nem képesek visszaadni azt. Akik viszont már ismerik a sorozat korábbi részeit, talán megértik, hogy ez miért akkora előrelépés. Nem az FF XV az első valós idejű rendszerrel működő jRPG, sőt, még a sorozaton belül sem úttörő. Ugyanakkor ennél jobb keveréket én eddig még nem láttam, szóval, hacsak valamit nagyon el nem barmolnak a fejlesztők, előre dörzsölhetjük a tenyerünket!

Fabula Nova Crystallis Final Fantasy

Bár a Final Fantasy Versus XIII nevet váltott, a játék szellemisége, valamint a hozzá kapcsolódó lore maradt a régi, azaz ahogy a 2006-os bejelentésekor megtudtuk, a Final Fantasy XV a Fabula Nova Crystallis sorozat részét képezi. Ezek a Final Fantasy játékok egy közös téma körül bonyolódnak: természetfeletti hatalmú kristályok szerepelnek bennük, melyeknek képességei afféle összekötőkapcsok az amúgy teljesen független programok között. A Crystallis-szál első játéka a Final Fantasy XIII volt 2010-ben, majd jött a most HD-ben is kiadott Type-0, amit a XIII-2 és a XIII: Lightning Returns követett. Végül pedig a mobilosok is kaptak egy apró kristályszilánkot Final Fantasy Agito címmel. És hogy mindez miért van? Nos, eredetileg a Square Enix az FF XIII-at afféle rebootként képzelte el, mely egy multiverzum más-más dimenzióiban játszódó történeteit indítja útjára. Hogy ezzel pontosan mi volt a célja a Square Enixnek, az már lehet, hogy sosem derül ki.

ÉSZAK-ÉSZAKNYUGAT

Mindez persze nem sok örömöt okozna a fanatikus FF-eseknek, amennyiben a Square most is egy zsebkendőnyi területen engedné gyilkolászni az enyhén metroszexuális külsejű szereplőket. Csakhogy a stúdiónak a XIII-as sorszámú felvonás keltette anyázás miatt megjött az esze, és a XV-öt bizony egy gigászi, korlátok nélkül bejárható világgal látta el, ami a hivatalos források szerint tízszer nagyobb a demóban látottnál. Na, jó, annyi csalás van a dologban, hogy a hatalmas területek régiókra bomlanak, amik között lehet, hogy töltöget majd a gép, ez azonban még kibírható, főleg, ha egy átlagos helyszín akkora lesz, mint a demóban bebarangolható Duscae. Kérem szépen, ez a zöldellő, hegyes-völgyes vidék végigrohanva is háromórányi játékidőt foglal magába, olyan, a szériára jellemző elemekkel együtt, mint a közlekedést megkönnyítő chocobók vagy épp a Dead Eye nevű behemót, amit a demó egyetlen fontos küldetése is megcéloz.

Hogy ölünk meg egy akkora fenevadat, ami nem fér el egy 107 centis tévén? A kérdés jogos, a válasz pedig a szerepjátékokban kiemelten fontos buffokban, azaz ideiglenes extra tulajdonságokban rejlik: az FF XV hősei időnként nyugovóra térhetnek a csapat táborában, ahol elkölthetjük a begyűjtött tapasztalati pontokat, fejleszthetjük a képességeinket, sőt, reggelizhetünk és vacsorázhatunk, hogy a különböző étkek más-más statisztikáinkra fejtsenek ki pozitív (rosszabb esetben negatív) hatást. A táborozás opcionális, ám egy bossharc előtt mindenképp érdemes „rápihenni" a vérontásra, ellenkező esetben a szereplőknek fáradtan, alacsonyabb számadatokkal a képernyőn kell helytállniuk. Az FF XV-ben az életerő és a mágia (HP és MP) szolgál a harc motorjáért, a partitagok pedig a kasztjuknak megfelelően puffogtatják el az egyre erősebb támadásokat. És ha már kasztok: a Square dobta a szokásos osztályválasztást, és helyette a játékosok fejlődésének irányára bízza, mely szerepkört öltik magukra (valahogy úgy, ahogy a folyton ekézett XIII-ban is láttuk). Ennek megfelelően alakulnak majd a sorozat védjegyeként említhető idézések, amik többféle, hatalmas, döbbenetesen erős természetfeletti lényt hoznak be a képbe pár röpke perc erejéig – és igen, ez is egyfajta válasz a Dead Eye-féle bossok (vagy ismerve a sorozatot, minibossok) legyőzésének kérdésére. A főellenfelek rejtett gyenge pontjairól már nem is szólva.

Négy keréken, szabadon

A Final Fantasy XV-ben lehet gyalog és chocobókon is közlekedni, mivel viszont a bejárható világ hatalmas, a hátasok és a futkározás már egész egyszerűen nem elég ahhoz, hogy belátható időn belül eljussunk A pontból B-be. Szerencsére erre a fejlesztők is gondoltak, így betettek a programba egy autót, amivel a hősök csapata szabadon száguldozhat – már amikor nem romlik el éppen, mint ahogy az a demó első percében is történik. Az RHS-113 fantázianevű verda a projektet vezető Tabata Hadzsime szerint olyan, mint egy partitag, hisz mindenhová elkíséri a játékost, és ad egyfajta karaktert a hősök csoportjának a maga sötét tónusú, agresszíven elegáns formatervezésével. Az autót szabadon vezethetjük majd, és állítólag még olyan érzés is lesz irányítani, mint egy valódi kocsit, de attól nem kell félni, hogy idegesíteni fogja a játékost a túlzott realizmus, elvégre ez nem egy Gran Turismo. Aki egyébként saját RHS-113-at szeretne venni, az a képzeletbeli kocsihoz is fő inspirációt nyújtó Cadillac Ciel koncepcióautóra ruházzon be.

A VÉGSŐ ÁLOM

A Final Fantasy XV mindehhez egy igazán színpompás és látványos univerzumot kínál, mely a modern konzolok erejének hála a még PS3-hoz tervezett motor ellenére is impozáns grafikát jelent. Noha a speciális effektek, a dinamikus napszakváltás, az időjárás, a textúrák és a karaktermodellek is fontosak, ezeknél is lenyűgözőbb az animációk és a képernyőn feltűnő emberi és állati alakok viselkedésének folyamatossága, természetessége. Ahogy bejárjuk Duscae csodálatos vidékét, látjuk, ahogy a flóra és fauna a maga életét éli, az állatok legelésznek vagy isznak a tó vízéből, a szél pedig gyengéden cirógatja hőseink finom, angyali vonásait... na, és akkor itt meg is állok, mert az enyhén homoerotikusra vett képbe bezavar a tény, miszerint mindez csak konzolokon lesz elérhető. Legalábbis hivatalosan. Ugyanakkor a Square Enix nem zárkózik el egy PC-s átirat lehetőségétől, sőt, a kiadó nemrég a már emlegetett szamár XIII-at és annak folytatásait is megjelentette Steamen keresztül. Szóval ha tetszenek a képek és érdekesnek találod a játékot, akkor lehet, hogy még konzolt sem kell vásárolnod hozzá.

[IRTA VEGA]

Henry egy minden szempontból átlagos, középkorú férfi, akinek igen rossz időszak áll a háta mögött. A házassága tönkrement, apróbb problémái támadtak a törvény embereivel, és most csak két dologra vágyik igazán, nyugalomra és magányra. Na, ezt a kettőt biztosan nem fogja megkapni.

Wyoming. A negyedik legnagyobb területű amerikai állam, amely egyben a leggyérebben lakott is, egy négyzetkilométerére átlagosan két fő jut. Ameddig a szem ellát, a Sziklás-hegység ormai húzódnak, a kövek ridegségét azonban hatalmas méretű, összefüggő erdőségek színesítik és teszik élettel telivé. Tökéletes hely, ha valaki a természetet szeretné választani a nagyvárosok nyüzsgése helyett. Pont olyan, amilyenre Henrynek, a Firewatch főhősének jelen pillanatban szüksége van. Kapóra jön neki az az állásajánlat, amellyel egy csapásra maga mögött hagyhat mindent, és Wyoming hatalmas erdeiben újratervezheti az életét. A feladata egyszerűnek ígérkezik, csupán arra kell figyelnie, hogy nem üt-e ki valahol tűz, és ha igen, megtenni a megfelelő intézkedéseket. Na jó, néha rendet kell tennie a környéken randalírozó részeg tinédzserek között is, de minden ideálisnak tűnik az újrakezdéshez. Ám ahogy az lenni szokott, már ottléte első napján minden félresiklik, és hamar kiderül, hogy az álomállás minden, csak nem nyugis.

Fantasztikus találás, elsőrangú art design, és egy méltatlanul keveset használt helyszín: a játék sikerre van ítélve!

A TERMÉSZET CSODÁJA

A háttértörténet alapján azt is sejthetnénk, hogy a Firewatch csak egy újabb – manapság annyira divatos – „egyedül a természet nehézségei ellen" típusú túlélőszimulátor, azonban ennél messzebb nem is járhatnánk az igazságtól, hiszen e helyett egy erősen történetközpontú, belső nézetes kalandjátékban mutatkoznak meg az erdőkerülők életének nehézségei, remélhetőleg még az idei év során.

A szemünk előtt elterülő hatalmas terület egy jellemzően erdős, tavas vidéken helyezkedik el, amely tele van barlangokkal és megmászandó sziklákkal, kitaposott és rejtett ösvényekkel, valamint rengeteg, óriásira nőtt fával. A bejárandó vidéken az eligazodás kizárólag iránytűvel és térképpel történik, ami időnként ugyan frissül a kézírásunkkal, de nem mutatják meg rajta pixel pontossággal a pozíciónkat.

Mivel 1989-et írunk, így minden mesterséges tárgy a negyed évszázaddal ezelőtti korszakot idézi, a kazettás magnótól kezdve a használati eszközökig, mobiltelefonnak és GPS-nek pedig nyoma sincs. De nemcsak a saját térképünkre kell gyakori pillantásokat vetnünk, a turistáknak kirakott útmutatók is gyakran bírnak fontos információkkal, legyen szó útvonalakról, vagy ráfirkantott üzenetekről.

Az erdőben persze nem lehet rögtön akárhová eljutni, és várhatóan a felfedezés üteme sem csak tőlünk függ majd, hanem legalább ennyire a sztori előrehaladásától is. A történések igen hosszú, több hónapos időszakot ölelnek fel, ezalatt szép ívesen építkezik az elbeszélés és a két főszereplő. Természetesen nem egyhuzamban kell lejátszani fél évet, bizonyos pontokon akár több hetes ugrások is lesznek Henry életében, és az idő múlásával, metroidvaniásan fog megnyílni a környező terület, így amit az elején még nem érhetünk el, azt később bizonyos események bekövetkezése, vagy adott tárgyak megszerzése után már igen.

ADATOK

KIADÓ
Campo Santo

FEJLESZTŐ
Campo Santo

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

Gone Home
2013 (FULLBRIGHT)

Ether One
2014 (WHITE PAPER GAMES)

A háttérként választott környezetet meglehetősen sajátos vizuális stílussal festik le, amely valahol félúton van egy rajzfilm és a valósághű ábrázolás között. A fejlesztők egészen különös bevilágításokkal operálnak, a naplementében fürdő táj például olyan tónusú narancssárgával világít, amilyet ritkán látni videojátékokban ilyen dózisban, de a Unity motorból más területen is a legjobbat tervezik kihozni, a napszakváltozások és az időjárási viszontagságok megjelenése már most meggyőzőnek tűnik.

EMBER A FELLEGVÁRBAN

Henry egyetlen valódi kapcsolata a külvilággal egy rádió, és nagyon hamar rá fogunk jönni arra, hogy ez milyen hatalmas jelentőséggel bír. A túloldalon éjjel-nappal egy női hang

fogadja a jelentkezéseinket. Ő Delilah, akit nyugodt szívvel tekinthetünk a játék másik főszereplőjének, annak ellenére, hogy végig csak a hangját fogjuk hallani, és a távoli messzeségben láthatjuk azt az épületet, ahol magányos óráit tölti. A vele való kommunikáció nem korlátozódik egyszerűen a feladatok kiosztására, hanem szinte folyamatosan szóval tarthatjuk, és egészen érdekes beszélgetések alakulhatnak ki így. Azt egyelőre nem lehet tudni, hogy miként formálják a történet végkimenetelét a vele folytatott beszélgetések, de mivel a játék rendezője, Jake Rodkin és írója, Sean Vanaman korábban a The Walking Dead történetét szállította a Telltale-nek, így könnyen lehet, hogy az abban látott megoldások egy része vissza fog köszönni a párbeszédek elágazásaiban. A környezettel való interakció során sem lehet kihagyni Delilah-t a képből, a kezelőfelületet nagyrészt nélkülöző képernyőn ugyanis nem saját magunk vizsgálunk meg és véleményezünk bármit is, hanem jelentjük a felettesünknek, aki ezután megosztja velünk a gondolatait az adott tárggyal vagy jelenséggel kapcsolatban. Ezek néha csak öncélú, de a hangulat megteremtése szempontjából jelentős irányba viszik a beszélgetéseket, máskor ugyanakkor előrelendítik magát a sztorit is. Az biztos, hogy bármit is veszünk a kezünkbe, arról nem csak egy közhelyszerű mondatot fogunk hallani, hanem egy kisebb mesét, akárcsak. a Gone Home-ban. Rajtunk áll, hogy miről és mennyi információt gyűjtünk, illetve hogy mennyire vagyunk beszédes kedvünkben. A két szereplő között, ahogy mondani szokás, gyakorlatilag az első pillanattól kezdve működik a kémia, és ez csak úgy válhatott lehetségessé, ha mind a párbeszédek jól vannak megírva, mind a szinkronszínészek kifogástalan teljesítményt nyújtanak. Szerencsére mindkettő adottnak tűnik már az eddig látottak alapján is.

PROGRESSZÍV FESZÜLTSÉGKELTÉS

Amiről a legkevesebbet tudjuk jelen pillanatban, az maga a történet, ebből tényleg csak ízelítőt kapott eddig a nagyvilág. Nyilván nem véletlen, hogy a készítők így titkolóznak, a Firewatch ugyanis egy misztikus thriller, amiben a legapróbb történést is érdemes (lesz majd) megélni, és nem előre lelőni. Henry már az első éjszaka lát egy távoli, rejtélyes figurát, aki távolléte alatt a teljes lakhelyét felforgatja, de ezzel még nem érnek véget a megpróbáltatásai, hamarosan ugyanis halálesetek történnek a környéken. Delilah sokkal többet tud annál, mint amit kezdetben ki lehet szedni belőle, és idővel kiderül az is, hogy mi történt az elődünkkel, mert ugyebár gyanúsan gyorsan, szinte előzmény nélkül kaptuk meg ezt az állást. Ezek alapján akár simán lehetne egy közepes, tizenkettő egy tucat thriller is a Firewatch, azonban a készítők előélete mellett az egyszerre visszafogott, mégis nagy lehetőségeket rejtő interakciók mondatják velünk azt, hogy valószínűleg igen jó történet fog kisülni ebből az egészből. A kalandjátékok új hullámos képviselőjeként nem a feladványokra és a tárgyhasználatra helyezik a hangsúlyt, hanem a „mesélő" környezetre, a gazdag párbeszédekre és a döntéseinkre.

A Firewatch szerencsére válogatott eszközökkel meséli el azt a történetet, amit át akar adni, eközben nem direkt módon ijesztget, inkább félelmet kelt és folyamatosan fenntartja a feszültséget. Az összes emberi szereplő távoli, elmosódott, az arcát senkinek nem lehet látni, és ez igen nagy kontrasztot alkot a természettel, ami végig kézzelfogható, körbevesz és átölel minket. Nem tudni, hogy valóban lesz-e komolyabb szimbolikus rétege is a történetnek, vagy csupán jó ötletnek tűnt a vadonba helyezni egy eleve labilis mentális állapotban lévő szereplőt, de még idén kiderül, amikor látogatást teszünk Wyoming végeláthatatlan erdőségeiben.

Pár évvel ezelőtt, amikor a Street Fighter IV újra népszerűvé tette a bunyós játékokat, még senki nem gondolta volna, hogy talán nem is lesz egyhamar számozott folytatás. A valóság az álmoknál valamivel komorabb formát öltött: a Capcom anyagi problémái azt jelentették, hogy csak és kizárólag a legnagyobb behemótok élveznek elsőbbséget, ebből a körből pedig a Street Fighter éppen kimaradt. Aztán valami megváltozott, és mégiscsak bejelentették a Street Fighter V-öt, PC-re és PlayStation 4-re. A Sony segít a fejlesztésben, suttogják, és ez a támogatás tette lehetővé a Capcom számára azt, hogy bátrabban adjon zöld utat az SF4-et is tető alá hozó Dimps csapatának. Lássuk hát, hogy mit tudunk a játékról!

[ÍRTA **OLDERN**] **A bunyós játékok legendás sorozata, a Street Fighter lassan elbúcsúzik a negyedik részétől. A több bővített kiadás után itt az idő, hogy új vizekre evezzenek a fejlesztők és a játékosok: jön a Street Fighter V, ami ezúttal PC-re és PlayStation 4-re készül.**

AZ ÖTÖT SZÁDRA NE VEDD

Míg 2008-ban a Street Fighter IV azzal sokkolt mindenkit, hogy a rajzolt, pixel artra építő grafikát teljesen háromdimenziós modellekre cserélte, hasonló döbbenetre kár lenne számítani az ötödik rész esetében. Nem lett hirtelen FPS vagy RTS a játékból, a játékmenet pedig ezúttal is a kétdimenziós „balról jobbra" stílusjegyeknek megfelelően zajlik majd. A grafika első pillantásra hasonló lehet ahhoz, amit a negyedik résznél láttunk, de csak első pillantásra. Mozgásban ugyanis egyből világossá válik, hogy a technikai fejlődésnek köszönhető sokkal látványosabb effekteket, sokkal folyamatosabb animációkat pakoltak bele a csapat grafikusai és animátorai a játékba.

A legszembeötlőbb előrelépés, hogy a mozdulatok (ütések, dobások, blokkolások) már most részletesebb saját animációval bírnak, mint korábban. Az effektek esetében továbbgondolták az előző rész ecsetes, tintás témáját, egészen egyedi, látványos hatást produkálva. Míg például a rivális Killer Instinct fejlesztői a rengeteg, a képernyőre egyszerre kipakolt effektben hisznek, addig az SF5-nél inkább a kevesebb vizuális plusz dominál – de ami megjelenik, az gyönyörű, részletesen animált formában. Egy dolog biztos már most: bár az SF5 nem tér el annyira az elődjei által letaposott ösvényről, mint azt például a negyedik rész tette, azért ahogy mind többet látunk belőle, úgy lesz egyre világosabb, hogy az ördög a részletekben lakozik.

RÉGI ÉS ÚJ HARCOSOK PARÁDÉJA

Kevés dolog tudja annyira megmozgatni a bunyós játékosok fantáziáját, mint az a találgatás, hogy vajon melyik kedvencük kerül majd be a széria következő epizódjába. A Capcom persze ezúttal nem segítette a változatosságot kedvelők helyzetét, hiszen szinte olajat öntöttek a tűzre az online népszerűségi felmérésekkel, amikből többek között kiderült, hogy egy N+1-edik Ken-variáns fontosabb sokak számára, mint például a harmadik vagy negyedik rész egészen merész dizájnokkal rendelkező újoncai. Ám ahogy olyan sok mindenben, úgy ebben is előnyére válik majd a játéknak az ötös szám: most megint meg lehet húzni a határvonalakat, és eldönteni, hogy kik lesznek a legmeghatározóbb karakterei az új résznek.

Amire biztosan számíthatunk, az a klasszikus karakterek legtöbbje. Már nem fordulhat elő, hogy Ryu, Chun-Li, Bison vagy Ken nélkül jelenjen meg új rész, és míg az SF4 a

Street Fighter II harcosait övező nosztalgiára épített, így kötelezően megjelentette annak szinte teljes karakterfelhozatalát, itt ilyen nosztalgiára nincs szükség, hiszen a Street Fighter IV a mai napig aktív közösséggel bír. Ezért nem mernénk mérget venni arra, hogy a Honda/Blanka/Zangief/Sagat nevével fémjelzett „klasszikusok" mind-mind visszatérnének. Sok a kérdőjel, hiszen rengeteg közönségkedvenc maradt távol még a Street Fighter III-ból is (olyanok, mint Urien, Alex, Oro), illetve kérdés, hogy mi lesz az SF4 arculatát alapjaiban meghatározó karakterekkel, lásd C.Viper, Juri, Rufus vagy épp Seth. Van tehát miből választani, így kizárt, hogy mindenki boldog legyen kezdetben. Szerencsére van potenciál a jövőben további bővítésekre, DLC-kre, amelyek ebben a műfajban, jól átgondolt formában képesek alaposan kitolni a játékidőt.

KÉT PLATFORM, EGY KÖZÖSSÉG

A verekedős játékok online életének legnagyobb ellensége a netkód után nem más, mint a játékosbázis feldarabolódása – ez ellen eddig nem nagyon tudtak mit tenni a fejlesztők, a játékosok pedig különféle adapterekkel oldották meg azt a szituációt, amikor a rivális konzolgépen vagy PC-n zajlott egy-egy verseny. A Street Fighter V a műfajban egyedülálló módon crossplay funkcióval is rendelkezik majd, ami azt jelenti, hogy a PS4-es játékosok összefuthatnak PC-s ellenfelekkel is online. Apropó online: a fejlesztők ezen a fronton is még stabilabb, elegánsabb megoldást ígérnek – mondjuk az Ultra SF IV steames fiaskója után ez lenne a minimum!

RENDSZERSZINTŰ VÁLTOZTATÁSOK

Bár a rajongók nem tehetnek mást, mint hogy képkockáról képkockára kielemzik az eddig nyilvánosságra hozott játékmenet-videók tartalmát, azért már így is sikerült fényt deríteni bizonyos újdonságokra. Bár nem kell Tekken-szintű légikombózást várni az új részben, azért a levegőben véghezvitt kombók érezhetően jobban dominálnak, mint eddig – Chun-Li sok klasszikus akrobatikája itt tudott csak igazán kibontakozni. A Super sáv, amit eddig egyszeresen feltuningolt támadásokra, vagy egy nagy super-attackra használtunk, most másfajta szerepet is betölt: aktiválást követően felerősített speciális mozdulatok garmadáját szabadíthatjuk ellenfelünkre. A pályák is megszűntek statikus animált hátterek lenni, hiszen a demókban láthattuk, ahogy Ryu átkombózza ellenfelét a képernyő eddig nem látott részére. Nem eget rengető újdonság ez sem, de a pályák szempontjából ultrakonzervatív műfajban ez is elég üdén hathat majd a játék változatosságára.

A Street Fighter IV kombórendszere, sajátosságai a rész életciklusának végére erősen lefárasztották a játékosokat. Bizarr mechanikák kombinációja több véletlenszerű, „fifty-fifty" elemet, az ellenfél becsapására építő játékmenetet eredményezett. Ott gyakran elég volt egyszer földre küldeni valakit, hogy utána folyamatosan menjen az érmefeldobás, ahol egyik fél számára sem volt feltétlenül szórakoztató ez az egész. Ezzel persze a fejlesztők is tisztában vannak, így már csak az a kérdés, hogy mennyire keményen akarnak leszámolni e problémákkal. Bizakodni lehet: ha valamikor, akkor egy új számozott epizódnál tökéletes alkalom adódik arra, hogy új szabályokat fektessünk le, a Street Fighter pedig sosem riadt vissza az ilyesmitől, lásd például az SF3 parry rendszerét, amelyet utána nem féltek félredobni, vagy az SF4 focus attackjait, amik lehet, hogy nem élik túl az új epizód rendszerébe történő migrációt. Lehet, hogy jobb lesz nekünk így?

Egyelőre nem látunk akkora ugrást, mint amit a negyedik rész hozott, de lehet, hogy igazából nincs is rá szükség.

ADATOK

KIADÓ
Capcom
FEJLESZTŐ
Capcom/Dimps
MŰFAJ
verekedős
MEGJELENÉS
2016 tavasz

STÍLUSMINTA

Mortal Kombat
2011 (WB GAMES)

Battle High 2 A+
2014 (MATTRIFIED GAMES)

SZÉP REMÉNYEK?

A Dimps fejlesztőcsapata az elmúlt öt-hat évet azzal töltötte, hogy a legnépszerűbb, és egyben a legnagyobb kompetitív közösséget életben tartó verekedős játékát, a Street Fighter IV-et finomította. Dőreség lenne azt feltételezni, hogy semmit sem tanultak az egészből, és az eddig megismert változtatásoktól (vagy azok hiányától) kár lenne berezelni. A Street Fighter minden résszel bebizonyította, hogy a sziklaszilárd alapokon nyugvó harcrendszer rengeteg járulékos mechanikát, rengeteg komplex rendszert elbír a hátán. Ha van valami, ami komoly fejlesztésre szorul, az az egyjátékos tartalom: az SF ebben sosem volt erős, és míg más fejlesztők kiterjedt sztorimóddal vagy tényleg ügyes tutorialokkal vártak a játékosokra, addig a Street Fighterben mindent magadnak kellett felfedezned, segítség nélkül. Ha valamin, akkor ezen ideje lenne változtatni.

A legfontosabb kérdés persze az, hogy mikor? A legutóbb megrendezett Penny Arcade Expón hirdetett infók egészen konkrétak: a Street Fighter V 2016 tavaszán jelenik meg, az előrendelők – egyelőre az Egyesült Államokban – egy korai bétában is részt vehetnek majd. Ennyi év várakozása után ez a plusz egy esztendő már igazán semmiség lesz!

BESIEGE

[ÍRTA WARHAWK] Manapság már nem meglep , ha rombolás helyett alkotni hívják a játékost. Igen ám, de a Besiege csavar egyet a bevált recepten: építenünk kell, de csak azért, hogy utána az általunk kitalált és felépített szerkezettel egy jót rombolhassunk.

Van nekem egy jó haverom, úgy hívják, hogy Dömper. Dömpi (ne hívjátok így, csak nekem engedi), ahogy a nevéből is sejthető, nem a legszebb dolog a világon. Vagy a legokosabb, ha már itt tartunk. Viszont amit Dömper veszít karizmában, azt bőven visszahozza a karizmában – szó szerint. A versbeli hőshöz hasonlóan két őrületes karjának bármelyikével képes embernyi méretű kőtömböket felemelni, és mikor acélos izmai befeszülnek, akkor senki nem akar ott lenni, ahová ezek a nehéz kövek érkeznek. Teste acéltüskékkel van kiverve, talpai alatt ezernyien lelték már halálukat, ha pedig igazán bedühödik, szörnyű tűzviharba tudja borítani a környezetét. Igen, Dömper egy igazi pusztítógép – mármint komolyan, egy pusztító gép, amit én raktam össze néhány óra alatt.

Bár a feladat egyszerű, a szinte kifogyhatatlan eszköztár miatt a gépezetek előállítására ezer és ezer mód van.

KÖZÉPKORI KŐZÁPOR

A jelenleg Early Access fázisban, a fejlesztési ciklusa legelején lévő Besiege ugyanis pontosan ezt várja el a játékosoktól: építs, hogy rombolhass. A már most elérhető első kampány minden egyes pályáján egy egyszerű kockával kezdünk, melyhez szépen elkezdhetjük hozzáépíteni az adott helyszín feladatának elvégzéséhez szükséges gépünk egyes darabjait. Már most is egészen bőséges választékból szedegethetjük össze a nekünk tetsző alkatrészeket, az egyszerű fagerendáktól kezdve a különféle mechanikai (kötelek, kallantyúk, csavarható dolgok) és harci eszközökön (ágyú, lángszóró, körfűrész) keresztül az egészen extrém, repülést elősegítő darabokig; lényegében órákig tervezhetjük és finomíthatjuk a (lehetőleg) pusztító mechanizmusunkat. Minden egyes pályához más szerkezet szükséges: egyiknél fontos, hogy elpusztíthatatlan legyen, amit elérhetünk azzal, ha minden részletét körbepáncélozzuk. Máshol egy gyors és a lehetőségeinkhez képest jól irányítható járműre van szükség, de akár az is elképzelhető, hogy nagyon meg sem kell moccannia, viszont cserébe őrületes bombákat kell köpködnie, elpusztítva mindent maga előtt – ilyen lett egyébként Dömper is. Később pedig jönnek a feladatok keverékei, ahol egyszerre kell irányíthatónak, biztonságosnak és pusztítónak megépítenünk a masinánkat. Higgyétek el, nem gyerekjáték.

És nem is feltétlenül a feladatok, még kevésbé a személyünkkel (vagyis masinánkkal) szemben felvonultatott ellenfelek miatt, az esetenként ránk törő katonáknál, íjászoknál (és még inkább a birkáknál) lényegesen komolyabb ellenfelünk a játékban található fizika. Ahogy mondjuk a szintén hasonló stílusban versenyző Kerbal Space program esetében, úgy itt is a játék legfontosabb pontja a pontos és megbízható fizikai modell, és ez a Besiege-ben már

ADATOK

KIADÓ
Spiderling Studios

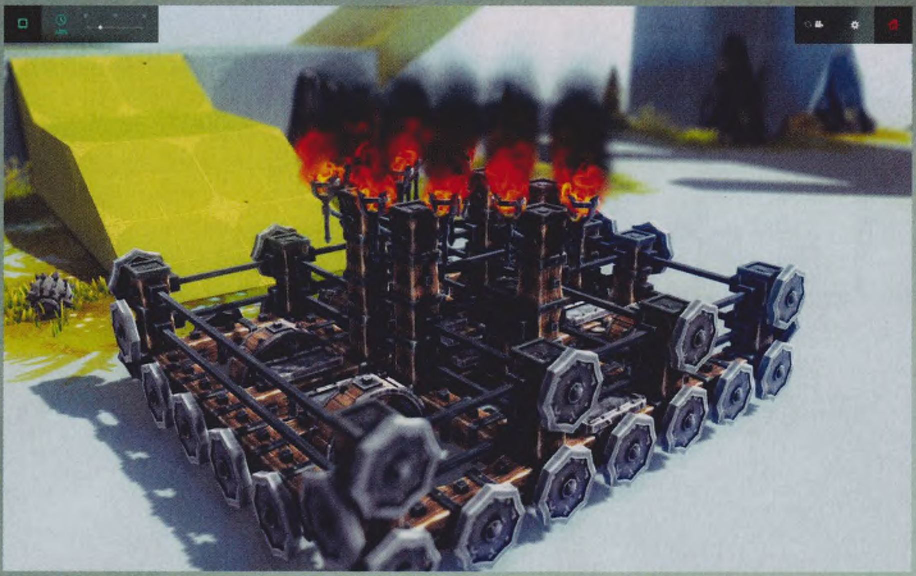
FEJLESZTŐ
Spiderling Studios

MŰFAJ
sandbox

MEGJELENÉS
2015. 01. 28. (alfa)

STÍLUSMINTA

Robocraft
2014 (FREEJAM)



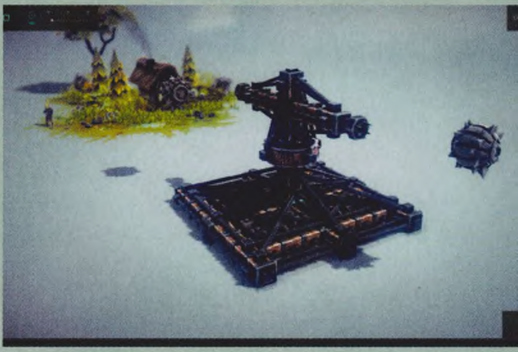
ebben a viszonylag kezdetleges állapotában is egész jól működik. Kell is, hogy működjön, hiszen csak a legegyszerűbb mechanikákat kapjuk kész formában, minden mást nekünk kell a meglévő elemekből létrehoznunk. Katapultra vágysz? Oké, itt vannak a gerendák, a csuklók, a kötelek. Kanyarodni szeretnél? A kerekeket nem tudod direkt irányítani, de könnyen rakhatsz rájuk fékeket, ezzel terelgetve járművedet. És az, hogy jól működik a fizika, abból látszik leginkább, hogy mennyire könnyen ellenünk tud fordulni, amennyiben figyelmetlenül kezdünk építkezni. Ha csak egymás mellé illesztjük a részeket, azok pillanatok alatt esnek szét és törnek darabokra, így ügyelnünk kell arra, hogy megfelelően rögzítsük őket, miközben nem érdemes túlfeszíteni mindent, mivel a túl merev mechanikák is viszonylag könnyen meg tudnak roppanni. Érdemes játszani az erővel, erőhatásokkal is; például ha katapultunk karját túl erősen rántjuk meg, az legtöbbször inkább egy spontán önmegsemmisítő mód bekapcsolását és gyors lefutását fogja eredményezni, mintsem a célpontunk elpusztítását.

Jól működő fizika, rendelkezésre álló részegységek bőséges tárháza és egy méretes „asztal", ahol ezekkel szabadon lehet játszani – ez a trió tökéletesen elég ahhoz, hogy az emberek őrültebbnél is őrültebb gépezeteket találhassanak ki és valósíthassanak meg. Már most, a játék ezen korai szakaszában is egészen elképesztő gépeket tudnak összerakni egyesek, a YouTube tömve van videókkal harci lépegetőkről, tűzokádó repülőgépekről, Forma-1-es autókat megszégyenítő villámgyors járgányokról és néhány, még ezeknél is több kategóriával elborultabb kreálmányokról. És bár a jelenleg elérhető kampány nem feltétlenül igényel hasonlóan elmés szerkezeteket, a szintén kipróbálható sandbox módban megtalálható akadálypálya bőven elég lehetőséget ad arra, hogy egy-egy őrültebb alkotásunkat mindenre kiterjedő stressztesztnek vethessük alá.

A TERVEZŐASZTAL KIRÁLYA

Persze ehhez az is kell, hogy ne kelljen órákat azzal tölteni, hogy az ember kitanulja a gépépítés lépéseit. Az talán mindent elmond a Besiege bonyolultságáról, hogy jelenleg nincs benne semmilyen betanító mód, és úgy tippelem, hogy nem is lesz, mert egyszerűen szükségtelen. Az egyes elemek legóként csattannak egymáshoz, az egészen minimalista, ennek ellenére már most rendkívül kézre álló kezelőfelületről könnyedén elérhetünk bármilyen funkciót – tényleg csak pillanatok kellenek ahhoz, hogy egy kezdő játékos összerakja az első, viszonylag egyszerű (és általában csúfos véget érő) szerkezetét. Ám az első hibákból idővel tapasztalat lesz, és észre sem vesszük, hogy már kerekekre szerelt, finoman hangolt gépezeteket építgetünk. Menet közben, mivel a szükség úgy hozza, megismerjük azokat a gombokat, melyek elsőre szükségtelennek tűntek vagy egész egyszerűen nem jelezte a játék, hogy léteznek, mellette pedig egyre jobban összebarátkozunk a Besiege fizikájával, megtanulunk odafigyelni a súlypontra és a tömeg eloszlására, vagy hogy hogyan érdemes összekötni az egyes elemeket.

A fejlesztők szerint még vagy két év van a befejezésig, pedig már most is szinte késznek mondható a játék!



Bár még eléggé gyerekcipőben jár a játék, nem lehet elmenni amellett, hogy már most mennyire őrülten jól néz ki. A Besiege fejlesztői nem törekednek a realizmusra, itt tényleg egy virtuális terepasztalt kapunk, abból viszont egy egészen elképesztően stílusosat. A fontosabb dolgokon kívül minden a fehérségbe vész, a tárgyak és szereplők inkább meseszerűek, utóbbiaknak a mozgása sincs túlbonyolítva, és így az egész inkább tűnik bábjátéknak, ami jelen esetben határozottan jót tesz az összképnek. A robbanások látványosan nagyot durrannak, a törmelék repül mindenfelé, az eltaposott katonák (és igen, a birkák is) már-már nevetséges módon placcsannak szét és festik vörösre a gépeinket, az egész pedig egy jó adag tilt-shift effekttel van nyakon öntve, melytől végképp úgy néz ki az egész, mintha egy néha egészen brutális diorámát néznénk. Mely brutalitás, legyen bármennyire könnyed hangulatú, szerencsére egy gombnyomásra kikapcsolható, így a játék gond nélkül ajánlható lesz a fiatalabb korosztálynak is, és kellemes kiegészítője lehet a történelem-, még inkább fizikaóráknak.

Még rémisztően hosszú út van a Besiege fejlesztői előtt (az előzetes pillanatában a nullák vannak többségben a verziószámban), azonban a jelenleg elérhető példány alapján nagyon jó irányba haladnak. Már a most elérhető 15 pálya is hosszú órákra képes lekötni az embert, ha pedig belelendül a gépépítésbe, akkor a sandbox pályán lényegében végtelen ideig rakhatja össze az újabb és újabb masinákat. Viszonylag ritkán írok ilyet Early Access státuszban lévő játékról, de a Besiege már a jelenlegi formájában megéri az egyébként meglepően olcsó árát. És most kérlek, bocsássatok meg, de sietnem kell – Dömper hív, birkavérre szomjazik...

Bár részletesen kidolgozott terep nincs, a Besiege mégis elképesztően jól néz ki a teljesen letisztult stílusának hála.

Bugbear's Next Car Game
WRECKFEST

[ÍRTA CHOCHO]

Cirka egy éve adtunk hírt utoljára a finn Bugbear autós játékáról, amit akkor még rendes cím nélkül dobott be a csapat a korai hozzáférésű cuccok tengerébe. Az azóta eltelt esztendő pedig bizony nem kevés változást hozott.

Wreckfest: amerikai gyökerű szlengkifejezés, ami roncsderbivé fajult autóversenyt takar. Mondhatni ideális cím ez a sokáig csak Next Car Game néven emlegetett program számára, ami a két karácsonnyal ezelőtti premierje óta még mindig nem készült el teljesen. A Steam Early Accessnek hála pre-alfában is megvásárolható alkotás sokat fejlődött ugyan az első, annak idején épp hogy működő változat kiadása óta, ám az alagút végi fény még elvész az abroncsok és összezúzott kasztnik fekete füstjében.

ADATOK

KIADÓ
Bugbear
FEJLESZTŐ
Bugbear
MŰFAJ
verseny
MEGJELENÉS
2014. 01. 14. (alfa)

STÍLUSMINTA

Flatout 2
2006 (EMPIRE)

Drive
2014 (BEAMNG)

RONCSOLÓDJUNK EGYÜTT!

Mielőtt azonban rátérnénk a távoli jövőt érintő tervekre, nézzük meg, mit kínál a cikk írásának pillanatában 0.180601-es verziószámot viselő Wreckfest! Először is az autók száma némileg bővült: az American Muscle (Pontiac-szerűség) és a European (kis Fiat-szerűség) mellett már European Coupe (nagy Fiat-szerűség), American Muscle 2 (Chevrolet-szerűség), és American Sedan (nos, szedánszerűség) is választható, amik a maguk módján mind egyedi módon viselkednek a pályán. És ha már pályák, akkor megjegyezzük, hogy ezek között is nagyobb a választék: összesen kilenc helyszínen porolhatjuk vagy törhetjük össze egymást, ezek között pedig egy fizikai tesztkör is akad, egy nagyon viccesen reptethető, súlytalan exkavátorral.

A többes szám ezúttal nem királyi, hanem szó szerinti, lévén tavaly októ-ber óta elérhető a Wreckfest online multiplayer módja, amiben maximum 24 játékos száguldozhat együtt. A rendszer peer-to-peer alapú, azaz valaki hosztol egy online szervert, a többiek pedig hozzá csatlakoznak, és az ő internetkapcsolatának minősége szerint élvezik a játékot, az egyébként igen tág „Repesztek, wazze!" érzéstől a „Mi a tököm történt másfél perce, amit a lag miatt még nem látok?" kérdésig terjedő skálán. Sajnos ez a megoldás még elég kezdetleges, és sokszor nem is működik rendesen: JohnBart cimborával gyakran kénytelenek vagyunk publikus szerveren játszani, mert az általunk hosztolt játék nem látszik a listában. Ráadásul ha véget ért egy verseny, akkor csak az adott pályán lehet újat indítani anélkül, hogy a hosztnak ki kellene lépnie. Ez pedig néha frusztráló és unalmas körökhöz vezet, amiket olykor még a közösség eltévelyedett tagjai is képesek tovább rontani az olyan szabályokkal, mint hogy nem ér ütközni egy alapvetően karambolozósra tervezett autós játékban.

> **Bár a tartalmi rész még foghíjas, a Wreckfest már most is fantasztikus élményeket tud adni.**

A 21. SZÁZAD GLADIÁTORAI

Akik egyébként még nem hallottak a Wreckfestről, azoknak elárulom, hogy ezt a játékot a FlatOutokkal (és a nem kevésbé zseniális, de sokak által elfeledett Rally Trophyval) is előrukkoló Bugbear fejleszti, és valójában az említett sorozat szellemi folytatása, sokkal fejlettebb technikai háttérrel. Ennél fogva evidens, hogy a szabály az, hogy nincs szabály, és mindent szabad a pályán, legalábbis addig, míg egy-egy kotnyeles hoszt ki nem dob a szerveréről. A multiplayer persze ennek megfelelően roppantmód kaotikus lehet: gyakran előfordul, hogy valaki vérszemet kap a sok ütközés láttán, és elindul visszafelé a pályán, máskor pedig megesik, hogy az utolsó pár helyen döcögő, épp hogy még élő kamikazék felesküsznek az élen száguldó pilóta életének megkeserítésére, aki ugye mindjárt le fogja körözni őket. Ezek a húzások teszik egyedivé és hangulatossá a Wreckfestet, amit egyébként folyamatosan növekvő rajongótábor jellemez. A multis patch megjelenésekor még csak este lehetett online játékosokat találni, manapság viszont akár munkaidőben is megtehetem, hogy csapatom pár kör erejéig a programot, mert tuti lesz néhány player a neten.

Mindez persze nem lenne az igazi, ha a Wreckfest roncsolódási modellje megmaradt volna a FlatOut kissé kiszámítható szintjén. Mint azonban korábban írtam, a technikai fejlődését kiválóan használja ki a

A destrukció tökéletes ódája: a Wreckfestben úgy törnek a kocsik, mint egy másik játékban sem. Mindenki példát vehet róla!

Bugbear, és bár a kocsik törésmodellje még most is előre letárolt adatok szerint kerül kiszámításra, van annyira változatos, hogy csak ritkán találkozzunk két teljesen egyforma alakzatba tört verdával. És hogy mégis milyen alakzatokról van szó? Nos, láttam én már a guruló banántól kezdve a felismerhetetlenség határáig gyűrődött fémgolyóig mindenféle, még épp hogy gördülő autót a pályákon, sőt, nem egyszer hasonló ronccsal kormányoztam el magam a célig. Maximum 10 körből állhat egy futam, és 24 játékos esetében ez gyakran egy halom DNF (Did Not Finish) végstátuszú pilótát eredményez. Ha pedig szólóban okozok tömegkarambolt, a beépített fotómódnak hála olyan látványos képeket lophatok, mint amilyeneket a cikkben is láthattok.

MI LESZ MÉG ITT?

Szóval jelenleg ez a Wreckfest. Nem sok, de bőven elég ahhoz, hogy a hozzám hasonló benzinfaló szociopata időnként kieressze a fáradt olajat. Ahhoz azonban, hogy a Bugbear a teljes változattal is sokat kaszáljon, ennél többre lesz szükség, a srácok pedig folyamatosan dolgoznak az újabb és újabb update-eken, melyek közül a következő már minden bizonnyal fejlődési rendszert is tartalmazni fog. Hogy ez miként működik, egyelőre nem tudjuk, de a készítők célja az, hogy a versenyeken nyert pénzből újabb és jobb alkatrészekkel bővítsük a kocsikat, sőt, csereberéljük a különböző beállítások mellett már bizonyított autócsodákat. Ebből kifolyólag a tuningolás is nagy szerephez jut, nem beszélve az így kialakuló közösségi élményről, amihez hasonlót a konzolos Forzában láthattunk legutóbb. Amúgy a Forza állandó vesszőparipája a Bugbearnek: a derék finnek saját bevallásuk szerint nagy rajongói a Turn10 sorozatának, különösen a Drivatar nevű eljárásnak, ami egy olyan öntanuló rutin, ami az online versenyzők képességeit elsajátítva válik egyre okosabbá, így fejlesztve a játék

mesterséges intelligenciáját. A tudományos szempontból is elismerést érdemlő Drivatar feltűnése azonban nem túl valószínű, lévén a Bugbear saját bevallása szerint nem foglalkoztat elég embert egy hasonló technológia kifejlesztéséhez.

Ez azonban nem jelenti azt, hogy kidolgozott kampány sem kerül a játékba: az MI már most elég jól versenyez, és a kisebb javításokkal csak okosabbá és ügyesebbé válik, így egy rendes karriermód kidolgozása mindössze idő kérdése, na meg a már emlegetett fejlődési rendszer kifundálásának függvénye. Ugyanakkor a multiplayer is sokat változik majd, a legközelebbi frissítésben például előmelegített helye lesz az online lobbinak, ami végre megszünteti a korábban már emlegetett kilépegetés miatti idegeskedést. Lesznek továbbá új játékmódok is: az Eliminationben vagy időközönként, vagy körönként ki fog esni az utolsó helyen álló versenyző, na meg mindazok, akik összetörnek, a Team Race-ben pedig csapatokra osztva kell a legtöbb pontot gyűjtenünk a győzelemért. Végezetül a Bugbear a tiszta versenyeket preferálók kedvére is tesz majd valahogy, ennek miféntje azonban szintén kérdéses.

ÖRÖK KÖRÖK

Az biztos, hogy a Wreckfest egy ideig még a sütőben marad, ám a csapat a hivatalos blogon megosztott állásfoglalás szerint nem igazán hirdet „végleges" státuszt, ugyanis a cél a játék minél további fenntartása, amit állandó újdonságok implementálásával érne el a brigád – valahogy úgy, ahogy a Project CARS esetében tervezik a Slightly Madnél. Ez lehet tehát az új PC-s módi: olyan játékok, amikkel az ember évekre tervez, és amik csak nagyon-nagyon sok idő múlva avulnak el annyira, hogy értelme legyen teljesen elölről kezdeni egy utód munkálatait. Reméljük, a Bugbear sikerrel jár majd, mert ezek a fiúk és lányok bizony láthatóan imádják azt, amit csinálnak.

Darkest Dungeon

[IRTA **JCREDENC**] **A trendekkel az a baj, hogy a túlkínálat elrémisztheti az egyszeri játékost. Roguelike játékból például annyi van, hogy nehéz megtalálni az igazán értékes darabokat. Márpedig vannak ilyenek – például a Red Hook Studios játéka.**

A Darkest Dungeon, akárcsak jó pár kollégája, a Kickstarteren kezdte pályafutását, és pillanatok alatt elnyerte a közösség szívét (jómagam is beszámoltam róla indie-rovatunkban tavaly márciusban). Ez persze nem meglepő, hiszen egy rendkívül érettnek tűnő alkotásról van szó, ami legfőképp annak köszönhető, hogy a mindössze négyfős független csapat rutinos erőkből áll, akik az iparban eltöltött 10-15 év minden tapasztalatát belepasszírozták első közös alkotásukba. Ami először megfogja az embert, az nyilván a játék külalakja; nem nagyon szoktuk ezzel kezdeni a bemutatókat és teszteket, és egy alacsony költségvetésű indie játék esetében nem is olyan fontos a dolog, főleg nem egy korai hozzáférésű címnél, amely még alakulófélben van, de a Red Hook Games alkotására tényleg nem túlzás azt mondani, hogy művészi igényességű. Ez már a képekről is süt, de játék közben még jobban beszippantja az embert a rajzfilmszerű grafika és animáció, a barnás színvilág hangulata, amelyhez tökéletesen passzol Stuart Chatwood (az újkori Prince of Persia játékok komponistájának) zenéje, no meg a történéseket Bastion-szerűen kommentáló Wayne June karcos orgánuma – róla talán elég annyi, hogy előszeretettel kérik fel H.P. Lovecraft hangoskönyvek narrátorának... Szóval az audiovizuális anyag tényleg rendben van, de azért nyilván mégiscsak a mechanika fontos egy játéknál – és szerencsére azzal sincs semmi baj, sőt, még jó része ismerős is lesz a műfaj szerelmeseinek.

A HŐSÖK IS EMBERBŐL VANNAK

Mert hát tényleg nehéz már újat mutatni roguelike témában, és a Darkest Dungeon is gazdagon merít a felhozatalból; jó pár cím eszünkbe juthat róla, kezdve a sort például a Rouge Legacyval. De tegyük ezt mind zárójelbe, és nézzük inkább, miről is van szó! A játék egy csapat alapú dungeon crawler, azaz négy hőssel kell kipucolni mindenféle kazamatákat, kincseket gyűjtve és rettentő szörnyeket pusztítva. A bandával szabadon mozoghatsz a kétdimenziós játéktérben, és ha ellenségbe botlasz, körökre osztott rendszerben megküzdhetsz velük. Nagyjából ennyi az alapmechanizmus – a többi pedig a nagybetűs taktika és stratégia, erőteljesen hardcore köpenybe burkolva, így az alkalmi játékosok jobb, ha már a kapuban visszafordulnak.

A hősök ugyanis itt hús-vér emberek: vannak pozitív és negatív tulajdonságaik, a különféle helyzetekre és történésekre másképp reagálnak, harci mutatóik, mint a sebesség, pontosság, sebzés mellett a stressztűrő képességük épp ennyire meghatározó. És ha ez még nem lenne elég, a fény is kiemelt szerepet játszik a kalandozás során: a sötét, föld alatti folyosókat csak a magaddal vitt fáklya világítja be, és a világosság szintje szintén bejátszik a fenti elegybe. Az erős fény meglepheti a szörnyeket, embereid pedig jobban megcélozhatják őket, míg a félhomályban az ellenfélnél az előny, viszont több kincsre bukkanhatsz ekkor. Minden, ami a föld alatt történik, befolyásolja hőseid pszichéjét, akik alaptermészetüknek megfelelően

ADATOK

KIADÓ
Red Hook Studios

FEJLESZTŐ
Red Hook Studios

MŰFAJ
szerepjáték

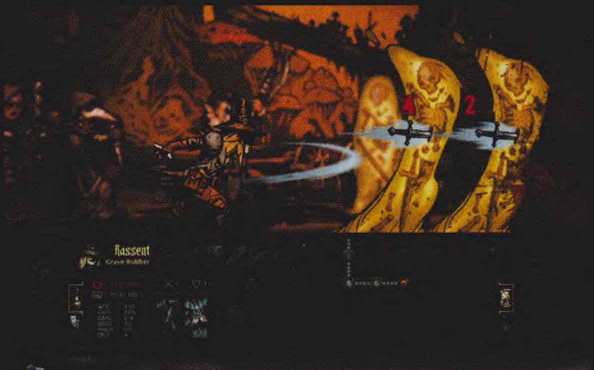
MEGJELENÉS
2015. 02. 03. (alfa)

STÍLUSMINTA

Rogue Legacy
2013 (CELLAR DOOR GAMES)

Legend of Grimrock 2
2014 (ALMOST HUMAN)

A beépített, automatizált térkép pont úgy skicceli fel a terepet, mint ahogy annak idején mi rajzoltuk a kockás lapokra.



vérszomjasabbak lesznek, vagy épp pánikba esnek, kiszámíthatatlanná válnak, begörcsölnek, teljesen új helyzetet teremtve a soron következő összecsapás előtt, amit neked mind megfelelő módon kezelned kell, ha nem akarod, hogy amúgy életerővel teli embereidet pár gyönge pók kifektesse.

Ha sikerült a felszínre kikecmeregned, jöhet némi pihenő: a faluban új hősöket bérelhetsz fel, az ideigleg leharcolt veteránokat pedig elküldheted a templomba meditálni, gyónni, önkorbácsolni, esetleg a kocsmába inni, kockázni vagy igénybe venni az örömlányok szolgálatait. Ugyanitt fejlesztheted a csapatodat, felszerelésüket, vértezetüket, képességeiket turbózva a kovácsnál és a céhben, vagy rossz tulajdonságaikból kigyógyítva őket a szanatóriumban. Amennyiben megfelelő állapotba került mindenki, jöhet az újabb föld alatti menet, és így tovább, míg el nem jutsz a végső szörnyig – vagy el nem fogy mindenki. Mert a halál, ahogy az megszokott a műfajban, itt is végleges, nincs mentési és visszatöltési lehetőség, minden véletlenszerű és esetleges, mindenki gyarló és esendő, és a legátgondoltabb taktika ellenére is minden tökéletesen kiszámíthatatlan.

Nemcsak szép, de annyira hangulatos és addiktív, hogy egyszerűen nem lehet nem leborulni a nagysága előtt.

FÖLD ALATTI SAKKJÁTSZMA

Persze ezzel együtt is szükséged lesz a taktikára, sőt mindent az határoz meg, mennyire ismered ki a játékot, annak különféle aspektusait, az egyes kasztokat, képességeket, ezek szinergiáit, egymásra hatását, az ellenfeleidet, hogyan tudsz reagálni az adott szituációra, és mennyi kockázatot vállalsz be. Mindez sok kudarccal jár, ami a te stressztűrésedet is alaposan próbára teszi – de hát épp ettől szép ez a játék...

És hogy miféle taktikázás és milyen döntéshelyzetek várnak rád? Nos, például nagyon nem mindegy, milyen hősöket válogatsz össze egy csapatba. A síkbeli elhelyezkedés miatt lényeges, hogy az adott koma melyik pozíciót foglalja el, ugyanis a különféle képességeknek más-más hatótávolsága van, így fontos, hogy kit állítasz előre (például a tankot, aki felveszi a sebzést), és kit hátulra (mondjuk a gyógyítót / buffolót) – hogy aztán az ellenfeled egy ügyes trükkel felcserélje a sorrendet, vagy épp a frontvonalban küzdő lovagod berezelve hátraiszkoljon, és boruljon minden terved. És nemcsak az ellenfelek okozhatnak kellemetlenségeket, de a környezeti elemek is, például egy rozsdás vasszűz, amely mesés kincset rejthet, de meg is vághatja az óvatlan, mohó kalandor kezét, vérmérgezéssel büntetve meg őt. De az sem mindegy, melyik küldetést vállalod be, és melyik kazamatába kiket viszel magaddal, hiszen egyrészt másféle jutalmak várnak rád,és a falu fejlesztéséhez szükséges cuccokat csak így tudod megszerezni, másrészt vannak rövid, könnyű szakaszok, amelyeket egy frissen verbuvált banda is könnyedén letud, és hosszú bolyongások veteránoknak, ahová csak az alaposan feltápolt és felkészített „A-csapatot" ajánlott magaddal vinned; az ilyen nagy kalandok közben egyébként tábort is üthetsz, hogy a hirigtől kifáradt hősök megpihenhessenek, lenyugodhassanak, mielőtt folytatják a menetelést. Mielőtt pedig leszállsz a mélybe, a felszerelést is magadnak kell megvásárolnod: ételt, mert ha nincs belőle elég, legyengülhetnek embereid, az emlegetett fáklyákat, kulcsot a lezárt ládák kinyitásához, ásót az akadályok eltüntetéséhez, kötszert, ellenmérget, szentelt vizet. Ám mindezek pénzbe kerülnek, és nem árt ezzel sem sáfárkodni, nehogy a végén az arany, és nem a hadra fogható erők hiánya miatt kelljen bedobnod a törülközőt.

KI ITT BELÉPSZ...

Reményeim szerint a fentiekből leszűrhető, hogy a Darkest Dungeon tényleg egy kőkemény „hősszimulátor", ínyenceknek. A korai hozzáférésű verzió ráadásul már tökéletesen muzsikál, bár némi egyensúlyozás nyilván még várható, és talán az RNG-isteneket is kicsit elnézőbbé kell tenni, mert a mindenféle taktikát felrúgó véletlenszerűség, roguelike ide vagy oda, néha inkább idegesítő, mint izgalmas elem. Ám ez is hozzátartozik a dologhoz, együtt lehet, és egyelőre együtt is kell élni vele. Elbuksz, felállsz, mész tovább – ez a műfaj lényege, és ezt kínálja a Red Hook Games alkotása. Ritka manapság az olyan, minden értelemben felnőtt alkotás, amely ilyen sokat követel meg a játékostól, ám cserébe ilyen sokat is ad. Csak tényleg vésd az eszedbe: a legsötétebb kazamaták mélyén, a pislákoló fáklyák fényében a halál les rád...

OFFWORLD TRADING COMPANY

[ÍRTA WILSON] **Az egyik legviccesebb dolog a tőzsdével kapcsolatban az, hogy amikor valaki vásárol, másvalaki épp elad, és mindketten agyafúrtnak képzelik magukat.**

William Feather, az 1889-ben született amerikai író ugyan messze nem hagyott maradandó nyomot az irodalom történetében, de az biztos, hogy remekül megragadta annak a tőzsdézésnek a lényegét, ami még élete virágában omlott össze, magával rántva egy egész országot, és az 1929-es krach óta eltelt majd száz év alatt még jó párszor sikerült hullámvölgybe kerülnie, legutóbbi válságát pedig pont pár esztendeje élte. Warren Buffet, minden idők egyik legsikeresebb és leghíresebb iparmágnása állítja: ő sohase próbál meg pénzt keresni a tőzsdén, mindig úgy köt üzletet, hogy azzal számol, a börze másnap bezárhat, és akár öt éven át nem is nyithat ki újra. És hát, ha egy olyan ember mondja ezt, aki úgy 70 milliárd dollárt kalapozott össze ezzel (is), akkor valószínűleg tudja, hogy miről beszél, de a kapitalizmus egyik alappillére akkor sem megy sehová, sem most, sem a jövőben. Hiszen hány olyan cyberpunk könyv, regény, játék vagy film létezik, ahol ne azoknak a hatalmas nagyvállalatoknak a kezében lenne a hatalom, akik a markukban tartják a pénzügyi világot is? És mi lenne akkor, ha nemcsak a Föld lenne az egyetlen játszóterük, de a naprendszer egy másik bolygója is?

A VÖRÖS HATALOM

Ezzel a gondolattal játszik el az Offworld Trading Company, a valós idejű stratégiai játék, amiben sem egységépítés, sem harc sincs, mégis van annyira könyörtelen, kegyetlen és izgalmas, mint egy mezei StarCraft II meccs. Nem is akárki áll mögötte, hanem az a Soren Johnson, aki a Civilization III-ban még programozóként működött közre, aztán pár évvel később a nyakába kapta az egész Civilization IV fejlesztésének vezetését, aztán beszállt a Spore munkálataiba is, és még a Zyngánál is megfordult.

Az Offworld Trading Company (OTC) természetesen nem az utóbbi kettőre emlékeztet, hanem arra a Civ IV-re, amely sok szempontból átlökte a 21. századba Sid Meier legendás sorozatát. Sorensen így lelkiismeret-furdalás nélkül emelhetett át olyan elemeket (hiszen lényegében ő találta ki ezeket), mint a birtokolt mezőket jelölő határvonalak, és... és igazából ennyi, az OTC ugyanis semmilyen más szempontból nem hasonlít a Civre, sőt, igazából a világon semmire. Ha valamit mégis példának kellene állítani mellé, az talán a kevesek által ismert, mégis sok epizódot megélt, Trevor Chan-féle Capitalism-sorozat lenne, ahol a semmiből kellett egy üzleti birodalmat felhúzni egy szabadon választott iparágban.

AZ EMLÉKMÁS

Az iparág és a helyszín itt azonban adott: az OTC-ben egyszerre kell kalmárként, bányászként, vezérigazgatóként és tőzsdecápaként is működni, méghozzá azon a Marson, amit a telepesek ugyan már meghódítottak, de a bolygó erőforrásainak kiaknázása és értékesítése még csak most indul be. Az OTC az utóbbira fókuszál, méghozzá lézerpontossággal: nem kell településekkel bajlódni, nem kell épületeket felhúzni, a lakosság ügyes-bajos dolgait intézni, és még csak túlbuzgó tanácsadók sem lihegnek az ember nyakába, hogy haszontalan tippeket adjanak a birodalomépítést illetően. Az OTC ennek ellenére egyáltalán nem egyszerű, sőt: a rettenetesen szép külseje, a letisztult kezelőfelülete alatt kifejezetten komplex szabályrendszer rejlik, amit baromi gyorsan meg lehet ugyan tanulni, de még így is folyamatosan figyelni kell a képernyőt.

Gordon Gekko is megirigyelné azt a vadkapitalizmust, amire az egész játék gerincét építették.

ADATOK

KIADÓ
Stardock Entertainment

FEJLESZTŐ
Mohawk Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2015. 02. 12. (alfa)

STÍLUSMINTA

Capitalism 2
2001 (UBISOFT)

Sid Meier's Civilization IV
2005 (2K GAMES)

Minden küldetés, minden meccs a terep felderítésével kezdődik: elvileg végtelen ideig lehet „pingelni" a bolygó felszínét, megpróbálva még az üzlet beindítása előtt felderíteni a nyersanyagban gazdag területeket, de sokat tökölni nem szabad, hiszen mindig többen is pályáznak ugyanarra a nyúlra, és számít a gyorsaság és a leleményesség. A központ lerakását követően már be is indulhat a kitermelés – a központ fejlettségi szintje dönt arról, hogy egyszerre hány mezőt is lehet lefoglalni a vállalat számára. A HQ öt szinten fejleszthető, minden szintlépés mellé újabb csomagnyi követelés jár, és igazából ez a fejlődés egyetlen, de végtelenül komoly korlátja. Mivel a bányák, kitermelőegységek mellett idővel muszáj kisegítőépületeket is felhúzni (melyek önmagukban felemésztenek egy-egy bányajogosítványt), ezért folyamatosan ki kell sakkozni, hogy mit és hova érdemes építeni.

Az épületek inkább funkcionálisak, semmint szépek, de a kidolgozottságukra azért egyáltalán nem lehet panasz.

Nyersanyagból persze nagyon sok van, alumínium, vas, szén, szilícium, üzemanyag is kitermelhető, de még az élelmet, a vizet, az oxigént és az áramot is nekünk magunknak kell biztosítani. Természetesen bizonyos nyersanyagok tovább is hasznosíthatók, például a szilíciumból sokkal értékesebb elektronikus kütyüket lehet faragni, érccel és üzemanyaggal pedig drága üveget is lehet gyártani. Miért számít az ár? Mert itt nem bázist kell építeni és egységet gyártani, hanem kereskedni. Minden egyes portékának megvan a maga folyamatosan változó ára; a trükk az, hogy az ember mindig megpróbálja a lehető legtöbbet termelni a legdrágábból, és akkor értékesíteni azt, mikor annak magas az ára.

Az anyagi javak felhalmozása több szempontból is létfontosságú, például mert a kitermelés önmagában is drága mulatság, ahogy az is, ha mondjuk az alapvető dolgokból (víz, élelem, áram) hiány van, hiszen ilyenkor ezeket a piacon kell megvásárolni méregdrágán. Ez pedig azzal jár, hogy elkezdünk adósságot felhalmozni, ami ráadásul kamatozik is... pont, mint a valóságban.

És ha ez nem lenne elég, akkor ott vannak a riválisok, akik előszeretettel csapnak le a legértékesebb lelőhelyekre, az így szerzett összegből fokozatosan vásárolva ki az opponensek cégeit a piacon. Természetesen őket is be lehet kebelezni (sőt, igazából ez a végcél); ez egy hosszú, több lépcsőből álló, és rettenetesen drága folyamat, hiszen vagy fél tucat alkalommal kell részvénycsomagokat venni náluk, így szerezve meg a tulajdonjogokat.

ETIKUS ETIKÁTLANSÁG

Persze ez ellen lehet védekezni az említett ellenséges felvásárláson túl, egyrészt a piac manipulálásával, másrészt az opponensek közvetlen hátráltatásával. Előbbit vége lehet hajtani a hagyományos módon (mondjuk túlkínálatot csinálni a piacon valami olyan anyagból, amiből a kiszemelt áldozat a legtöbb hasznot szerzi), illetve unortodox úton is különleges épületek felhasználásával. Ilyen mondjuk a hackelőközpont, amivel szó szerint át lehet írni az árakat, vagy a szabadalmi hivatal, mellyel le lehet védetni pár értékes tudományt (mondjuk az áramtermelés csökkentését, vagy az üzemanyag leváltását a sokkal olcsóbb vízre).

Az opponensek közvetlen hátráltatására marad a feketepiac, ahol nem túl drágán lehet rettenetesen aljas dolgokat vásárolni. Ha mondjuk, lecsap valaki egy nagyon értékes lelőhelyre, egy taktikai atomtöltettel teljesen megakasztható a termelés; egy EMP-töltet bármilyen védtelen épületet le tud kapcsolni percekre, ami mondjuk az áramtermelő gépeknél akár az egész gazdaságot megakaszthatja; forradalmi üzenetekkel ideiglenesen át is lehet venni az uralmat más bányák felett, míg a kalózhajókkal a kitermelt javak csenhetők el. A legjobb az egészben igazából az, hogy az Offworld Trading Company még csak a fejlesztése legelején jár, és már most fantasztikusan addiktív, nagyon egyedi és kreatív, és ki tudja, még mi kerül bele a hátralevő egy évben. Éljen a kapitalizmus!

[ÍRTA KREDENC]

BÁTOR DOLOG, HA VALAKI EGY ÉVTIZEDES MÚLTÚ, SOKAK ÁLTAL ISMERT ÉS SZERETETT MŰFAJBA PRÓBÁL VALAMI ÚJAT, EREDETIT CSEMPÉSZNI – ÉS BECSÜLENDŐ, HA AZ ELSŐ KUDARC UTÁN NEM ADJA FEL. MÁRPEDIG A STARDOCK IMMÁR SOKADSZORRA MÉRI ÖSSZE AZ EREJÉT A HEROES-ÖRÖKSÉGGEL.

Hozzá kell tenni ugyanakkor a bevezetőhöz, hogy az említett kitartásra esetünkben nemcsak a fejlesztőknek, de a rajongóknak is szüksége volt. A Brad Wardell vezette michigani csapat bő tíz éve kötelezte el magát a 4X műfajjal, először az űrt hódítva meg a Galactic Civilizations franchise-zal (ezt a vonalat aztán a Sins of a Solar Empire-ben járatták csúcsra), majd 2010-ben, a fantasy-irányzat reneszánszakor (hála az oroszok által leporolt ősapa King's Bountynak és a Ubisoft mankóján lábra állt HoMM-szériának) bepróbálkoztak ezzel a vonulattal is. Az Elemental: War of Magic azonban egyrészt tervezési hibáktól volt terhes, másrészt, és ez volt a nagyobb baj, gyakorlatilag félkészen került piacra, ami miatt a Stardock nem pusztán elnézésért esedezett, de kénytelen volt összébb húzni a nadrágszíjat is. Szerencsénkre (mert hát tehetséggel azért meg van áldva a csapat, az nyilvánvaló) túlélték a csapást, és 2012-ben egy jóval érettebb, kiforrottabb utóddal köszönték meg a bizalmat (ami egyébként tárgyiasult is, lévén a játékot az Elemental első vásárlói ingyen kapták meg, fájdalomdíjul). Ez volt a Fallen Enchantress, amelyet 2013-ban egy önálló expanzióval is megfejeltek. És hogy miért írtam le mindezt? Nos, mert a Sorcerer King a bukott varázslónő egyenes ági leszármazottja – sőt, sokak szerint egyenesen az átplasztikázott klónja... Aki tehát ismerte, mi több, szerette a mágikus anyukát, annak ezen előzetesben sok újat nem fogok mondani (ők nyugodt szívvel fáradjanak a kasszához, köszönjük), aki viszont nem került vele közelebbi kapcsolatba, az tegye mindezt zárójelbe, és kísérjen el utamon egy végveszélybe került birodalomba.

ADATOK

KIADÓ
Stardock Entertainment

FEJLESZTŐ
Stardock Entertainment

MŰFAJ
4X

MEGJELENÉS
2014. 10. 02. (alfa)

STÍLUSMINTA

Endless Legend
2014 (ICEBERG INTERACTIVE)

Age of Wonders III
2014 (TRIUMPH STUDIOS)

EGY MÁGUS MIND FÖLÖTT

Bizony, a játék egy régi fantasyklisével nyit, miszerint országod a pusztulás szélére sodródott, miután egy nagy hatalmú mágus (aki az intró alapján megörökölte Szarumántól Orthanc tornyát) jószerint mindenkit kiirtott, és épp befejezni készül a Nagy Művet, ami után ő uralkodhat mindenek fölött, most és mindörökké, ámen. Van azonban egy jó hírem, ami persze neked egyben rossz is: a gonosz figura erősen nyerésre áll. És ez egyben a Sorcerer King legnagyobb csavarja is, az a fajta „valami új", amire a bevezetőben is tettem egy kósza utalást: ez ugyanis egy aszimmetrikus 4X, ha van ilyen egyáltalán (oké, most már van). És hogy mit jelent ez?

Nos, az általad, kedves olvasó nyilván jól ismert zsánerben ugye az alapvetés az, hogy van két szemben álló fél. Mindkettőnek van egy-egy fővárosa, ahol hadsereget építhet, hősöket képezhet, azokkal bejárhatja a térképet, erőforrásokat és pénzt gyűjtögetve, lényeket toborozva, aztán ha egymásba botlanak, méhsejtszerkezetű csatatéren megütközhetnek, és ez tart mindaddig, míg az egyikük lenyúlja az összes lóvét, asszonyt meg ingó és ingatlant. A Stardock fantáziájában mindez azonban féloldalas: te valóban ilyesmikkel foglalatoskodsz (bár kissé másképp, erről hamarosan), az ellenfeled azonban már egy túlképzett übermensch, aki egy baromira felspécizett várban csücsülve machinál, és köszöni szépen, ő ott tök jól érzi magát, körbevéve a dark fantasy nagylexikon összes címszavas szörnyével. Te mindebből csak annyit látsz, hogy a képernyő tetején a „végzetmutató" szép tempósan hízik, és ha eléri a 100%-ot, csöngettek, game over, meg sátáni kacaj.

HŐSÖD AZ EGYETLEN

A megoldás mindezek ellen, ahogy említettem, a tradíciókban rejtőzik. A játék

A legszebb Heroes of Might and Magic III-as időkre emlékeztet a látvány, és ennél nagyobb bókot egy ilyen játék nem is kaphat!

elején először is választanod kell egy főnököt a meglévő készletből. Őt magát nem fogod látni a pályán, ám fejlesztheted: mindegyikük rendelkezik egy ágas-bogas fejlődési fával, amely passzív és aktív képességekkel ruházza fel „alattvalóit”, embereket és városokat egyaránt. Tartozik alájuk egy marék neves hős, illetve birtokában vannak egy halom bűbájos fóliánsnak, amelyek bizonyos bónuszokat biztosítanak (mindezt egyébként szabadon átvariálhatod). És kapsz egy várost, ingyér.

A dolog innentől kezdve nagyjából követi az alapvetéseket. A városodat egyrészt fejlesztheted – különféle épületeket felhúzva, az ominózus barakktól a boldoguláshoz szükséges erőforrások növelésén át a település határát kitoló őrtoronyig –, másrészt egységeket képezhetsz: felderítőt, pionírt, katonákat és így tovább. Miután TBS-ről van szó, mindehhez adott számú körre van szükség, ám ha türelmetlen vagy, őméltósága manakészletét megcsapolva azonnal előteremtheted a szóban forgó építményt vagy porhüvelyt. Mert igen, a „láthatatlan erő” ilyennel is bír, sőt, saját varázskönyve van, amelyet szintén te kezelhetsz, eldöntve, hogy a koma mely bűbájokat magolja be (ami szintén időbe kerül).

A hősök pedig, persze, hősködnek: körönként adott egységnyit léphetnek a kezdetben ködbe burkolt kalandtérképen, kincses ládákat nyitogathatnak, és ha ellenségbe botlanak, megküzdhetnek vele. A vérbál szintén hasonlít a megszokotthoz, azaz lényeid körökre osztottan léphetnek és akciózhatnak, mágiákat süthetnek el (egyet-egyet te magad is az imént említett főnöki manából); újszerűség annyi van, hogy a csatatér négy- és nem hatszögekre osztott. A receptet ennél jobban megfűszerezi némi RPG-show: a térképen elszórt kocsmákban, lerombolt falvakban, mágustornyokban és egyéb helyeken küldetéseket vehetsz fel, mi több, a legtöbb esetben választási lehetőséged is van, és bizony a döntéseknek komoly következményei lesznek. A humorban bővelkedő megbízások jutalma mindenféle jóság: plusz ember a csapatba, a végzetmérce csökkentése és alapanyagok – merthogy kraftolni is lehet, így te magad főzheted meg a varázsleveket, és állíthatod elő a védőgyűrűket, kardokat és vérteket. No meg ily módon tehetsz szert szövetségesekre is. A birodalom egykori lakói ugyanis hozzád hasonlóan szintén a túlélésre hajtanak, ráadásul ők sokkal kétbitesebben gondolkodnak: a mellé állnak, aki a legjobb ajánlatot teszi. Mert hát a főgonosz, ahogy írtam, erősen machinál, és megpróbálja beédesgetni a maradék népeket a saját köpenye alá. Ha ez sikerül neki, a végső nagy meccsben velük is meg kell mérkőznöd, így alapvető érdeked, hogy minél több figurát állíts a magad oldalára. Mindehhez persze folyamatosan kell fejlődnöd, több szinten: isteni tenmagadon kívül hőseid, sőt városaid is szintet léphetnek – utóbbiak Civilization-szerűen szomszédos, különféle bónuszokat nyújtó területeket kebelezhetnek be így, előbbiek pedig nyilvánvalóan mindenféle képességek birtokába kerülhetnek.

A Stardock kiadóként és fejlesztőként is ontja magából a jobbnál jobb játékokat – így tovább!

Sűrű árnyak mezején

A fentiekben csak a játék alapmechanizmusát mutattam be, ennél jóval mélyebb és összetettebb a dolog, amely a stratégiai-taktikai játékok szerelmeseinek mindenképp jó hír. A Sorcerer King ráadásul jól is néz ki, szinte hibátlanul hozza a zsáner stílusjegyeit, a hangzóanyag is kellemes, az MI pedig valóban üzembiztos, így a kihívás is megvan, főleg a magasabb nehézségi szinteken. A játék már bezsákolható korai hozzáférésben a Steamen, bár azt hamar hozzá kell tennem, hogy megvásárlását jelenleg csak a műfajt értőknek ajánlom, ugyanis semmiféle tutorial nem jár még hozzá (a hangsúly a „még”-en van, később persze lesz ilyen), in medias res becsobbansz a mély vízbe – aki viszont játszott már valamilyen „Heroes-féle” játékkal, az nyugodtan tegye a kosarába. Csak aztán egy átjátszott éjszaka végén, félálomban nehogy beszopd a Sötét Úr tuti ajánlatát inkluzíve világuralom, mint e sorok írója. Végzetes hiba volt... □

Satellite Reign

[ÍRTA **DZSÉJT**]

Ha valaki még mindig nem tette túl magát azon, hogy az EA egy unalmas FPS-t csinált a Syndicate-ből, annak itt van a szellemi örökös, a 5 Lives Studios műhelyében épülő-szépülő Satellite Reign című RTS. A játék le sem tagadhatná, mi volt a példaképe.

A jelenleg még csak pre-alfa állapotban kipróbálható Satellite Reign, akárcsak a Syndicate-sorozat, egy disztópikus, cyberpunk jövőben játszódó, valós idejű stratégiai játék. A történet szerint a világot megacégek irányítják, magánhadseregeikkel terrorizálva az embereket. A Szárnyas fejvadászt idéző városokban három, jól elkülönülő osztályra szakadt a társadalom. Legalul a szegények vannak, középen a megfásult középosztály található, míg a városok tetején a gazdagok trónolnak elégedetten, mintha ez így tökéletesen rendben lenne. Persze nincs, sőt, éppen a mi kis csapatunk rondít bele az idilljükbe. Négyfős teamünk ugyanis egy rejtélyes szervezet tagja, ami célul tűzte ki a világ megváltoztatását. Hogy hogyan teszik azt meg? Nos, ez már rajtunk áll.

A SZUPERCSAPAT

A Satellite Reign egy pillanatig sem titkolja, hogy a Syndicate Wars nyomdokaiban jár. Aki játszott azzal a játékkal, ebben másodpercek alatt otthon fogja érezni magát. A csapat menedzselése, a kutatások, a kamerakezelés, a pályák felépítése mind-mind megegyezik az elődddel, épp csak annyit változtattak rajtuk, hogy az EA ne perelje el a 5 Lives gatyáját is.

Így természetesen a játékmenet sem fog meglepetéseket okozni. Mivel ez egy kaszt alapú stratégiai játék, adott négy, egymástól homlokegyenest eltérő ügynök, akiket valós időben irányíthatunk és menedzselhetünk. Csapatunk tagja egy katona (soldier), kinek funkciója magától értetődő: öl, pusztít, rombol. Egy támogató (support), aki a csatatéren foltozza össze a többieket és megkeresi a meghekkelhető kütyüket. Van még melléjük egy hacker, értelemszerűen ő bármilyen számítógépes rendszert képes feltörni, többek között az emberek implantátumait. S végül kell a sunyi, halálos csapattag, azaz egy orgyilkos (assassin), aki mesterlövészfegyverével távolról végzi ki a delikvenst, és képes álcázni magát. Ők négyen remekül kiegészítik egymást, biztosítva ezzel, hogy szinte bármilyen stratégiát követhessünk, ami eszünkbe jut, az életeket kímélő osonástól a csendes pusztításon át a totális háborúig.

KUTATÁS, FEJLESZTÉS, FELDERÍTÉS

Természetesen ahhoz, hogy a megválasztott stratégiát sikeresen tudjuk kivitelezni, nem elég az elképzelés, ügynökeinknek szüksége van a megfelelő képességekre, fegyverzetre és a Syndicate-sorozatban megszeretett implantátumokra. A képességeket az akcióink után kapott tapasztalati pontokkal fejleszthetjük. Osztályonként más és más skill áll rendelkezésünkre, például ha okáért a hacker gyorsabban törhet fel számítógépeket, a támogatókarakter egy bizonyos területen belül folyamatosan gyógyíthat, az orgyilkos kizsebelheti a civileket, a katona pedig zárótüzet zúdíthat az ellenre. Persze mindez csak egy-egy példa, mindenkinek több, speciális képessége van az olyan állandó jellemzők mellett, mint az életerő vagy a fegyverszakértelem.

A képességeken túl ügynökeinknek szüksége van a megfelelő arzenálra és a kisegítő implantátumokra. Előbbit ugye nem kell magyarázni, minél jobb a fegyver, annál könnyebben bánunk el az egyre durvább ellenfelekkel. Az utóbbi sem túl nagy talány, az implantokkal rásegíthetünk ügynökeink képességeire, például növelhetjük kitartásukat, mozgási sebességüket, erejüket és így tovább.

Ezeket persze nem adják ingyen, sőt, a kutatás és fejlesztés igen komoly összegeket szipkázhat el, ráadásul a küldetések alatt is kénytelen-kelletlen az ember pénzt költ. Mert ha lelövik az egyik ügynököt, és nem sikerül talpra állítani, akkor a feltámasztásáért (klónozásáért) bizony fizetni

ADATOK

KIADÓ
5 Lives Studios

FEJLESZTŐ
5 Lives Studios

MŰFAJ
sRPG

MEGJELENÉS
2014. 12. 11. (alfa)

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

Halfway
2014 (CHUCKLEFISH)

A cyberpunk stílusjegyeket sokkal jobban sikerült megragadnia az indie csapatnak, mint amire a Starbreeze képes volt.

kell, sőt ebben az esetben a fegyverzetét is elbukjuk, melynek visszaszerzése további költségekkel jár. És mivel (sajnos) a pénztárcánkat nem tudjuk csak a küldetések teljesítésével megtömni, ügynökeinknek a városban egyéb pénzkereseti lehetőség után kell nézniük. Ennek legegyszerűbb módja az ATM-ek feltörése, azok ugyanis ezután folyamatosan csorgatják nekünk szerény kis összegeiket. Emellett kisebb mellékküldetéseket is felvehetünk, és az ígéretek szerint lesz majd lehetőségünk a vállalatok bankszámlájáról is pénzt leemelni.

SZABAD A VILÁG

A Satellite Reign neonreklámokkal teli, mégis sötét világa nemcsak, hogy gyönyörű, hangulatos és élettel teli, hanem korlátok nélkül be is járható. A játéktér hatalmas körzetekből épül fel, ezek két kategóriába esnek: a békés területekre és azokra, ahol azonnal golyót kapunk, ha nem rendelkezünk a megfelelő okmányokkal. Szerencsére a város mérete sohasem bosszantó, mert ha nagyobb távot kell megtennünk, igénybe vehetünk (értsd: ellophatunk) autókat.

KICKSTARTER SIKER

Mint szinte minden független játék manapság, úgy a Satellite Reign is a Kickstarteren kezdte az életét, 2013 júniusának végén, és kevesebb mint egy hónap alatt össze is gyűlt a kért 300 ezer font, sőt, a Kickstarter-kampány végére alaposan sikerült túlteljesíteni a célt, hiszen a számláló 461.333 fontnál állt meg. Ennek hála több extra is megnyílt: a Syndicate-sorozat zeneszerzője, Russel Shaw is csatlakozott a csapathoz, a játékhoz francia, olasz, német, spanyol, orosz és cseh fordítás is készült, bekerült a rombolható környezet, végül pedig két új frakcióval és két új kerülettel is bővült a tartalmi rész. Az igazán nagy extrát a 650.000 font elérése hozta volna, hiszen ekkor a kooperatív, multiplayer kampány se lett volna akadály.

Az utcákon fellelhető számos eszköz, ami segítheti vagy nehezítheti utunkat a siker felé. A kamerák, a generátorok, az ajtókat vezérlő számítógépek, de még a járókelők is a hasznunkra fordíthatók, hála a beléjük épített implantoknak. A kotnyeles kamerákat kilőhetjük, de ha nem akarunk feltűnést kelteni, érdemes a supporttal megkeresni az áramforrásukat és azt a soldierrel működésképtelenné tenni némi szerelői munkával vagy egy jól célzott golyóval; utóbbi persze eléggé végleges megoldás, ám lehet, hogy ezzel elzárjuk a célhoz vezető ajtó energiáját is. Nosza, a katona képes megberhelni a zárszerkezetet, vagy visszaküldhetjük, hogy a megfelelő pillanatban visszakapcsolja a többieknek az áramot. Ez sem tetszik? Akkor lehetőségünk van a hackerrel a területre engedéllyel belépő járókelő fölött átvenni az irányítást és beküldeni őt. Ez is mutatja, mennyire jól össze lehet hangolni ügynökeinket, s mennyi lehetőséget biztosít számunkra a cél elérése érdekében a Satellite Reign. A fejlesztők egy pillanatra sem fogják a kezünket, de mindent megtesznek azért, hogy kibontakozhassunk.

S mindemellett a világban élő emberek sem hunynak szemet ténykedésünk fölött, tetteinknek biza következményei vannak. Ha fegyverrel a kézben rohangászunk az utcán, a civilek sikoltva rebbennek szét előttünk, a rend lefizetett őrei pedig hamar lövöldözni kezdenek ránk. Ha pedig a küldetéseinken rendre a géppuska adja az aláfestő muzsikát, később egyetlen lépést sem tehetünk meg a veszélyes zónákban anélkül, hogy a vállalati hadsereg ránk ne szakadna. Az MI pedig már most, a pre-alfa állapotban is remekül üzemel. Az ellenfelek buzgón használják a fedezékeket, taktikusan törnek előre, erősítést hívnak, ha kiszúrnak, és nem restek az ügynökeink közelében álló, robbanékony dolgokba belelőni.

A NEM IS OLY SÖTÉT JÖVŐ

A játék persze még elég messze van a befejezéstől. Egyelőre nyoma sincs a napszakoknak, pedig az ígéretek szerint nappal a civileké lesz a terep, éjjel pedig a bűnbandák fogják uralni az utcákat. Korlátozott a fejleszthető dolgok mennyisége, a fegyverek meg aztán pláne. Sok a lyuk a kezelőfelületen, vagyis hiányoznak az ikonok, a leírások, az ügynökeink is elég szűk palettán mozognak kinézet terén, és így tovább. A játékot ellehetetlenítő bugból is akad szép számmal, a karakterek mozgatása szintén defektes kicsit, ráadásul sokszor elakadnak. Szóval van még min dolgozni, ám a Satellite Reign már most, ebben a félkész állapotban is sokkal-sokkal élvezetesebb és méltóbb Syndicate-utód, mint amilyen a Starbreeze Studios-féle Syndicate FPS volt a legjobb pillanataiban.

Az elmúlt évben az eredeti X-COM-ot támasztották fel a rajongók, most pedig a Syndicate-et.

Heroes & Generals

[IRTA JOHNBART] Koppenhágában nincsenek híján érdekes ötleteknek, a Heroes & Generalst fejlesztő Reto-Moto azonban tisztában van a háborúk montecuccolis alapszabályával is, a csapat FPS/RTS hibridjének élvezetéhez így három dolog szükséges: pénz, pénz és pénz.

Elég rég foglalkoztunk már az ex-IO Interactive-os arcok alapította dán Reto-Moto első, ígéretes próbálkozásával: a 2009 óta fejlesztés alatt álló Heroes & Generalsról (H&G) 2012 nyarán írtunk utoljára. Miután viszont a csapat játéka tavaly júniusban a korai hozzáférés keretében bevette a Steamet is, épp ideje volt meglesnünk, hogy hol áll a bétába lépett free-to-play FPS-RTS hibrid. Nos, érzelmeim vegyesek: a játékmenetet érintő ígéretek ugyanis megvalósultak, a program mikrotranzakciós megoldásai viszont erősen Kelly hőseit idézik, csak épp nem pozitív értelemben.

Bár rengeteget fejlődött az első játszható változat óta, még mindig nagyon sokat kell dolgozni rajta, hogy igazán jó legyen.

PARANCSNOKI LÁNC

Maga az alapötlet nem változott: egy második világháborús online hadászatról van szó, melyben egy kontinensszintű háborúban vehetünk részt; míg a csapatmozgásokat csomópont alapú RTS módban végezzük, az ott indított csatákat online FPS-ütközetekben játsszuk le. A két módozat erősen kihat egymásra: az FPS-módban elérhető géppark, a spawn ticketek száma és a spawn-pontok pozíciója ugyanis attól függ, hogy az RTS-módban játszó tábornokok mely irányból mekkora seregtesteket rendeltek a harctérre, az ütközet végeredménye azonban onnantól kizárólag a csatában részt vevő játékosokon áll. Egy ügyesebb brigád így akár akkor is győzedelmeskedhet, ha a szemben álló oldal tisztikara nagyobb csapatokat (és így több spawn ticketet) rakott az ellenlábas sereg alá.

JÜRGEN KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE

Az RTS-es vonulat célja, hogy a térképen lévő 23 nagyvárosból frakciónk elfoglaljon egy tucatot, ennek elérése viszont több okból sem sétagalopp. Először is azért, mert három fél lövi egymást a győzelemért (oroszok, amerikaiak és németek), így mindenkinek két ellenlábassal kell számolnia; másodszor, mert az egyes csomópontok (városok, repterek, ipartelepek) között számtalan biztosítandó útvonal van; harmadszor pedig, mert a haderőnemek eltérő sebességgel és módon mozognak a térképen (a gyalogság például lassú, de bárhova eljut, míg repülőket csak repterekről indíthatunk, de légvonalban és gyorsan haladnak). Az RTS-ekben tapasztalt generálisok mindenesetre otthon érezhetik magukat a játék ezen (hordozható kütyükön is elérhető) részében, problémát csak a seregszervezés jelenthet, az Assault Team néven futó csapattesteket (gyalogsági szakaszok, tankoszlopok, repülőrajok stb.) ugyanis kizárólag a Warfunds néven futó játékbeli valutával vehetjük meg, és akkor is csak adott rendfokozat felett, karrierünket így mindenképp a harctéren kezdjük.

ADATOK

KIADÓ
Reto-Moto

FEJLESZTŐ
Reto-Moto

MŰFAJ
MMOFPS

MEGJELENÉS
2014. 07. 11. (béta)

STÍLUSMINTA

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
2012 (TRIPWIRE)

Utóbbi adja a játék FPS-részét, ami szabályrendszerében a Battlefield-széria pontfoglalós mókájára hajaz, ballisztika terén pedig a Counter-Strike és a Red Orchestra között tanyázik: nyomuljunk akár géppisztollyal, akár karabéllyal, a fegyverek visszarúgása érezhető, pontosságunkra kihat testtartásunk és fáradtságunk is, az irányítás mégis egyszerű, ne gondoljunk ArmA-s mélységekre. A csaták során XP-t és pénzt gyűjtünk; előbbivel a gyalogság mellett harckocsizó, deszantos, orvlövész és pilóta képzettségeket tehetünk elérhetővé, új fegyvereket és járműveket oldhatunk ki, utóbbival pedig megvehetjük, utántölthetjük, javíthatjuk és fejleszthetjük szerzeményeinket. A fejlődésben az akciózásaink során kioldott harcjelvények is nagy szerepet játszanak: a perkök szerepét betöltő rendjelek passzív képességekkel (halkabb mozgás, hosszabb sprint stb.) dobják meg emberünket, ha gallérunkra tűzzük őket, érdemes hát teperni értük.

GYENGE HÁTORSZÁG

A beígért hibrid játékmenettel tehát nincs gond, az élmény viszont mégsem olyan flott, mint azt a fenti bekezdések sejtetnék; ez egyrészt a játék bétaállapotából, másrészt pár kellemetlen tervezési döntésből fakad.

Ami az előbbit illeti, ott főleg a technikai részleg foghíjas. Audiofronton a H&G elég steril: a menüben egyetlen zeneszám szól, harc közben pedig csak tompa puffogásokat hallani, semmiféle környezeti zaj vagy rádióforgalmazás nincs, ami élettel töltené meg a harcteret. Grafikai téren a fegyverek és a járművek jól néznek ki, a pályák viszont elég sivárak és statikusak, ráadásul kevés is van belőlük: a jelenlegi pályasablonok (város, ipartelep, repülőtér stb.) csak 2-3 variációból dolgoznak, ezeken játszunk le minden ütközetet.

A járművek és a speciális effektek kintézetére nem lehet panasz, de szinte sosincs ilyen látványos jelenet játék közben.

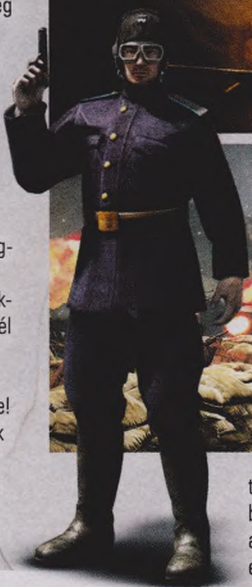
Nem vagyok a menüvel sem megelégedve: megjelenése fapados, szerkezetében viszont nehezen áttekinthető – a 2012-es alfában jobban nézett ki, mint most. Végezetül a netkódon szintén van mit csiszolni: jelenleg max. 36 fős csatákat támogat a játék, de azokba is sokszor percekig tart bejutni, a bétateszt során így időm jó harmadát a matchmaking ablak bámulása tette ki.

PISZKOS ANYAGIAK

A technikai tüskék persze bétaállapot okán még elnézhetők (bár nem egy olyan freemium játék fordult meg a gépemen az elmúlt években, amely polírozottabb bétával bírt, mint a hat éve készülő H&G), a játékmenettel kapcsolatos két fő kínom viszont már kevésbé: a program barátságtalanságára és finanszírozási modelljére célzok.

Ami az előbbit illeti, az elég cudar, a H&G ugyanis nem nagyon magyaráz el semmit. Bár van egy tutorial pálya, az csak az FPS-mód alapjait mutatja be, ami a legegyértelműbb az egész játékban – minden más, a fejlődéssel és az FPS-RTS játékmenettel kapcsolatos infót a Reto hivatalos, de itt-ott elavult wikijéből mazsolázhatunk ki, beleértve az irányítást is, amit egyébként át sem állíthatunk, amíg be nem lépünk egy ütközetbe.

Sokkal problémásabb viszont a játék mikrotranzakciós vonulata, ami nem áll meg a sima pénz- és XP-booster csomagoknál. Amellett, hogy a játékban mindenért fizetni kell (a lőszerért, a fegyverek és járművek javításáért, de még a kasztváltásért is súlyos pénzeket gombol le!) a finanszírozási modell azt is engedi, hogy valós pénzért cserébe minden kioldható jutalmat azonnal megvegyünk, akár azok XP-korlátjának teljes kikerülésével is. Ranghoz van kötve egy géppisztoly? Megtetszett egy drága fegyvertuning? Tigris tankkal akarod csapatni a harctéren? Szeretnél azonnal tábornok lenni, és megúszni több száz óra grindet? Csak virítsd a prémium gold valutát, és rögtön te leszel Kelly hőse! A H&G tehát durván pay-to-win: ha nyitjuk a pénztárcát, irtózatosan feltápolhatjuk karakterünket, a matchmaking pedig nem tesz különbséget a prémium és az ingyen grindelő játékosok között, a csaták (és a teljes háború) végkimenetelébe így az is bejátszik, hogy melyik oldalon villan többet a bankkártya. Ennek legjobb bizonyítéka egyébként az orosz frakció megjelenése volt, a február végén kiadott Timoshenko Update-tel debütált gárda ugyanis valósággal letarolta a harctereket, mikor a fellelkesült orosz játékosok zöme prémium karakterekkel ugrott rá az új frakcióra.



PUSKA, GRÁNÁT, PÉNZTÁRCA

A fentiek után nem meglepő, hogy a Steam tobzódik a mikrotranzakciós rendszert pellengérező negatív értékelésekben, ami azért szomorú, mert a technikai hiányosságokat leszámítva a H&G egy élvezetes online háborús játék lenne. Az egymásra kiható FPS és RTS mód házasítása érdekes, de jól működő ötlet, a két modul pedig külön-külön is megállja a helyét. Remélem, hogy a Reto figyelembe veszi majd a steames visszhangot, és annak megfelelően módosítja a gazdasági modellt a startig – kár lenne, ha ezen elcsúszna a játék.

MORTAL KOMBAT X
WHO'S NEXT?
RENDELD ELŐ, ÉS IRÁNYÍTSD GORÓT
MEGJELENÉS:
2015.04.14.
PS4
PlayStation Network
XBOX ONE
STEAM
PC DVD ROM
Available on the App Store
Available on the Android App Store
18
www.pegi.info
WWW.MORTALKOMBAT.COM
/MORTALKOMBAT
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
"PlayStation" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15).
CENEGA
NETHERREALM
WB GAMES

TESZTEK

Tobzódunk a jobbnál jobb játékokban, és csak keveset csalódtunk.

Amikor az Obsidian a Kickstarterre ment, hogy oldschool szerepjátékra kérjen pénzt az érdeklődőktől, még csak nem is sejthettük, hogy valójában mennyi szunnyadozó szerepjáték van. Hiszen az egyértelmű, hogy a BioWare filmszerű, hiperhangulatos anyagaira igazi tömegek kíváncsiak, de azt álmunkban sem gondoltuk volna, hogy szinte ehhez mérhető érdeklődés övez egy olyan RPG-t is, amiben a karakterdráma és a történet is szavakkal bonyolódik, és nem Hollywoodot idéző, alaposan megkoreografált CGI-k kockáin. Az pedig végképp meglepetésként ért mindenkit, hogy a Pillars of Eternity nem szimplán méltó tiszteletadás lett a nagy elődök előtt, de azokkal felérő, igazi klasszikus. És valami ilyesmi mondható el a hátsó címlapunkon szereplő Cities: Skylinesról is, amit szintén a Paradox Interactive karolt fel, és nagyon jó lóra tettek – nem is nagyon volt a közelmúltban olyan esztendő, mikor már egy kora tavaszi számban két 90%-nál is magasabb értékelést kapó játék szerepelt!

A HÓNAP JÁTÉKA

PILLARS OF ETERNITY

32. OLDAL

38

WHITE NIGHT

62

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

56

BATTLEFIELD: HARDLINE

72 **INDIE KEDVENC**

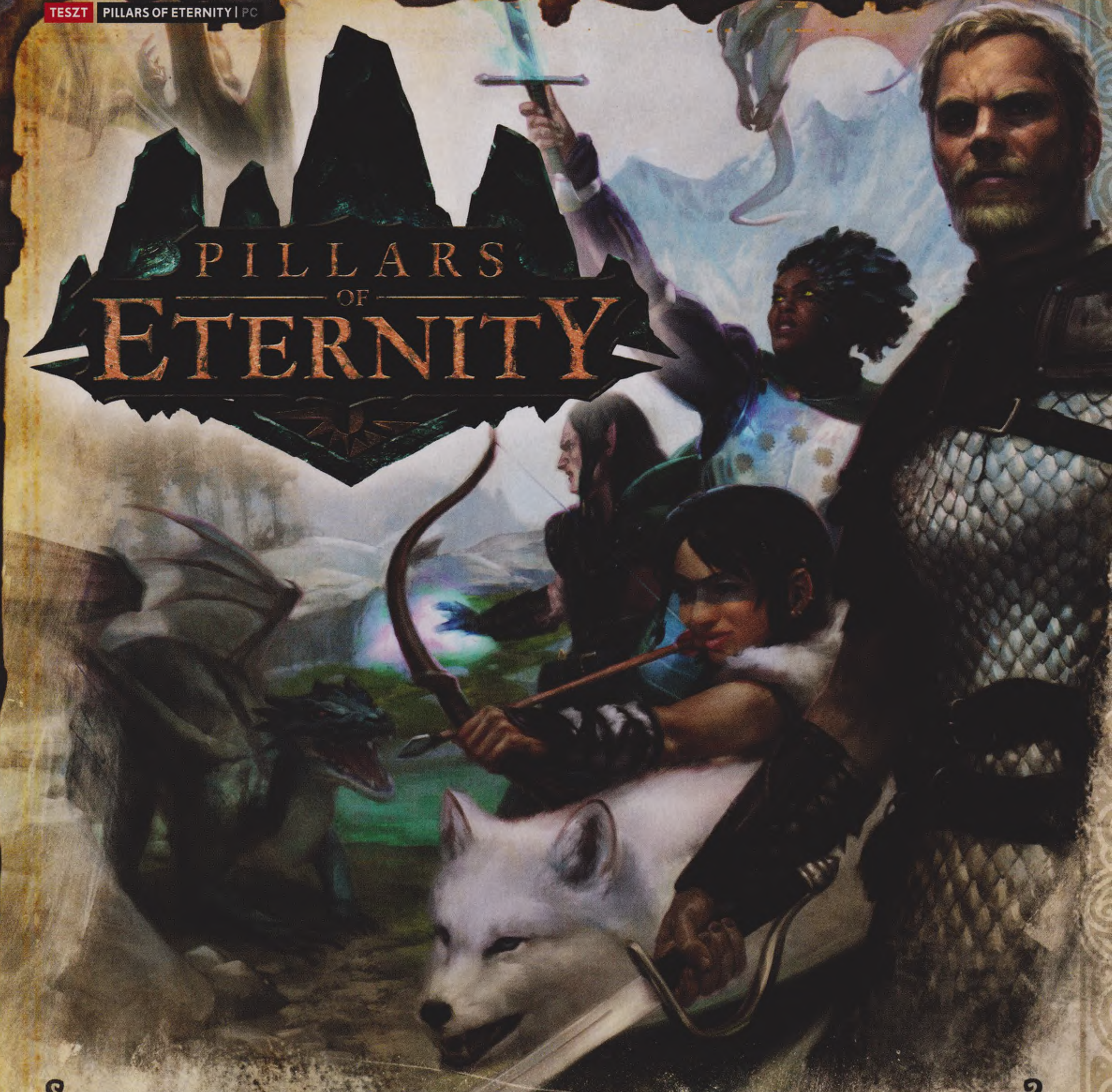
ORI AND THE BLIND FOREST

48 **MEGLEPETÉS**

CITIES: SKYLINES

52 **CSALÓDÁS**

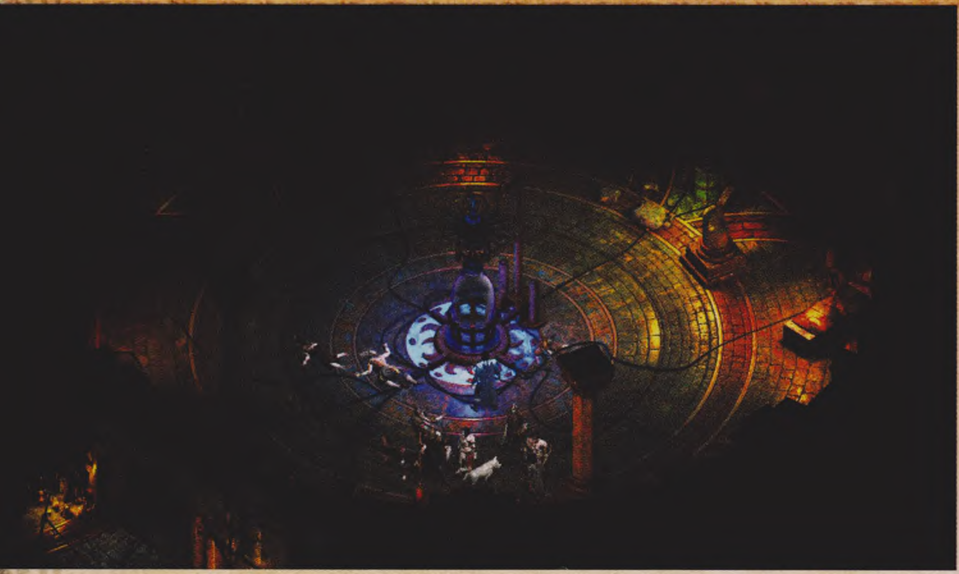
HOTLINE MIAMI 2

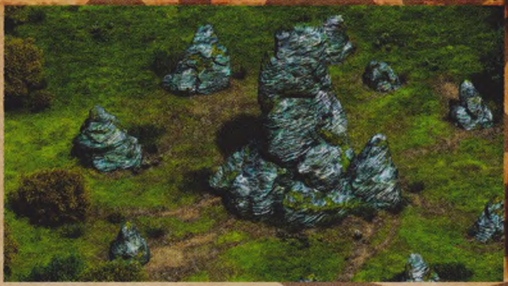


[ÍRTA **OLDERN**] **Régóta álmodozol arról, hogy a régi idők nagy szerepjátékai, a Baldur's Gate vagy a Planescape Torment végre folytatást kapnak? Még mindig összetettebbnek tartod a régi klasszikusokat a modern utódjaiknál? Akkor örülhetsz: a Pillars of Eternity neked készült!**

Ha egy hazugságot elég sokáig ismételgetünk, akkor simán elhihetjük azt. Rendben, nevezhetjük azt féligazságnak, torzításnak, ferdítésnek, a lényeg attól még változatlan marad. Miközben jobbnál jobb „filmszerű" játékélmények tucatjaival szórakoztatja magát a gamerek egyre népesebb közössége, időről időre felmerülhet a veteránokban néhány kép a múltból. Nagy játékok képe, olyan játékoké, amelyek még egy másik korszak képviselőjeként, eltérő paradigmával bírtak. X-COM. Wizardry. Fallout. Might and Magic, Baldur's Gate, Icewind Dale. Ismerős nevek lehetnek, ha pedig ezeken nőttél fel, akkor aligha csillapították étvágyadat a fantasztikus méretű bejárható területekkel kecsegtető, de lélekben üres darabok, vagy a látványos összecsapásokat sokszor a valódi mélység kárára erőltető „akció-RPG" játékok.

Néha már úgy tűnhet, hogy a mostani játékfejlesztők nem rendelkeznek azzal a mentalitással, aminek ezeket a régi klasszikusokat köszönhetjük. Más korszak, más gondolkodásmód, más megközelítés, hihetjük. Aztán vödörnyi jeges vízként csap arcon egy-egy alkotás, ami ennek simán ellentmond. Ilyen volt a 2012-es XCOM: Enemy Unknown, ilyen volt a tavalyi Might and Magic X, és ilyen az Obsidian Entertainment régóta dédelgetett játéka, a Pillars of Eternity is. Egyetlen apró különbséggel: míg az előbb felhozott példáknál mondhatjuk, hogy oké, ezek nagyszerű játékok megint, de... és a misztikus „de" után jöhetnek a kifogások. A Pillarsnál azonban csak magam elé motyognék, ha igazán komoly problémát kellene mondanom rá. Ez azért döbbenetesen nagy fegyvertény mind az Obsidian, mind a játék által használt formula számára. Lehet, hogy egy csomó műfaj rengeteget profitált a büdzsé növekedéséből, a grafikai fejlődésekből, de azért jó tudni,





hogy egy rakás zsáner simán kibír tízévnyi hibernációt, hogy utána úgy folytassa a kalandot, mintha mi sem történt volna. Az izometrikus „dnd-jellegű" RPG-k úgy látszik, ilyenek. Már ha ennyire aprólékosan, minden részletre odafigyelve rakták őket össze. De ne rohanjunk ennyire előre – kifejtem, hogy mire is gondolok pontosan. Ismerkedjünk meg a Pillars of Eternity világával!

A LÉT ÉS NEMLÉT DUALITÁSA… WAIT, WHAT?

A fejlesztők saját világot hoztak létre a Pillars of Eternity számára, ez azonban csak az igazán hardcore Forgotten Realms-rajongók számára lehet fájdalmas. Már a játék elindítását követő első órában (nagyjából ennyi időt töltesz el a karakterkreáló képernyőn, ha tényleg elolvasod a különféle fajok és kultúrák eredetét, történetét, és nem csak az általuk adott bónuszokat futod át) érezni lehet, hogy többről van itt szó, mint egy n+1-edik fantasyvilágról, amibe csak úgy összedobtak néhány eltérő fajt, elhintettek egy kevés konfliktust, és megsózták az egészet egy kis istenes szósszal. De nem ám! A Pillars of Eternity univerzumának központi eleme például a dualitás. Azt, hogy minden élőlénynek van lelke, „odaát" tényként tartják számon, ez pedig egy csomó jól átgondolt konfliktussal, szakmával, sőt, játszható kaszttal jár. Mert sok fantasy alapja a természetfeletti, de az ilyen erők jelenlétével, eredetével, filozófiájával általában csak az adott világok legműveltebbjei foglalkoznak – pedig feltételezem, hogy ha a szomszédod tűzlabdákat ereget szabadidejében, akkor két műszak között te is elgondolkodnál azon, hogy mi is történik a világban.

A lélek kérdését nemcsak a margóra pakolták ki a fejlesztők, hiszen a történet is így kapja meg egyediségét rögtön az első órában: miután egy különös rituálét van szerencséd megtapasztalni, látni kezded a halottakat, és mások lelkének múltjában is képes leszel turkálni – akarva vagy akaratlanul. Ez az újdonsült képesség sok előnnyel nem, csak kellemetlen mellékhatásokkal jár egy olyan világban, ahol az emberek nemrég egy valódi istent voltak kénytelenek padlóra kényszeríteni, és ahol egy befejezett háború helyét két másik veszi át, nem nagyon veszik jó néven a lelkekkel való játszadozást. A Pillars of Eternity történetének, világának zsenialitását az adja, hogy a készítők remekül használták ki ezt a kis plusz képességet, hogy megadják a keretet ahhoz, miért is kell faluról falura, városról városra rohangálnod, miközben minden egyes helyen korrupt, belülről elrohadt közösségekkel találkozol, ahol mindenki csak a saját érdekeit próbálja érvényesíteni mások kárára. Hogy az így megismert, velejéig romlott életutakat megpróbálod megjavítani, jó útra téríteni, vagy szimplán csak profitálni akarsz belőlük, az azon múlik majd, hogy milyen identitást adtál választott karakterednek – vagy hogy milyen döntéseket bírsz nyugodt szívvel meghozni. Semmi sem mutatja meg jobban, hogy egy fiktív univerzum jól van-e megalkotva, mint amikor remegő kézzel kattintunk a következő párbeszédre, akár perceken át megfontolva döntéseink súlyát. Ezt pedig a Pillars of Eternity gond nélkül elérte, és csak néhány órára volt hozzá szüksége. A játék hossza ennek többszöröse – így talán már érthető, hogy miért tud mindez ennyire könnyen magába szippantani.

Eddig is tudtuk, hogy az Obsidiannál kevesen értenek jobban a szerepjátékokhoz, de most tényleg maradandó nyomot hagytak.

ADATOK

KIADÓ **Paradox Interactive**
FEJLESZTŐ **Obsidian**
MŰFAJ **szerepjáték**
MULTI **nincs**

STÍLUSMINTA

Baldur's Gate 1998 (INTERPLAY)
Divinity: Original Sin 2014 (LARIAN)

BŐVÜL A JÁTÉK

Bár már az alapjátékot is letudni, befejezni is minimum félszáz órába telik (feltéve, ha az ember igyekszik mindent megnézni, minden fontosabb kalandot átélni), az Obsidian már azon dolgozik, hogy egy jó darabig ne intsünk búcsút a Pillars of Eternity világának: készül a kiegészítő. Nem egy szimpla DLC-ről van szó, hanem egy régi vágású, hatalmas bővítményről, amely a Baldur's Gate legendás expanziójához, a Tales of the Sword Coasthoz hasonlítható, mind méretben, mind tartalomban. A mintaadó több új területet, új dungeönöket, és egy különálló sztorit csapott a legendához – lehet, hogy itt is erre számíthatunk.

A Pillars of Eternity nem sandbox alapú: hatalmas régiókból áll, melyek között szabadon lehet közlekedni.

A SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

A dualitás természetesen nemcsak a kozmoszban, a halandó és a halhatatlan létformák közötti átmenetekre értendő, hiszen a Pillars of Eternity magja, a játék rendszere is egy igen komoly kettősségre épít. Ez a kettősség nem más, mint a harcok és a párbeszédek összeegyeztetése. Az ugyanis nem működik az ilyen jellegű játékokban, hogy csak úgy találomra választod ki a neked megfelelő beszélgetési opciót karaktereddel. Ha elég intelligens vagy, akkor az összetettebb helyzeteket is könnyedén átláthatod, így hősöd olyan

Mivel a harcok során nem lehet tapasztalati pontot szerezni, ezért nem elvetendő ötlet Easyn játszani: a történet a lényeg!

keresztkérdéseket tehet fel, amely rögtön a problémák gyökeréig hatol. Egy erősebb kiállású harcostól hihetőbben hangzanak a fenyegetések, egy sunyi tolvaj pedig kibeszélheti magát olyan helyzetekből is, ami máskülönben simán harchoz vezetne. Ennek a rendszernek a legfontosabb következménye az, hogy a lehető legtermészetesebb táptalajt nyújtja a több végigjátszáshoz, hiszen más és más karakterek teljesen eltérő módon oldják majd meg a különféle küldetéseket – arról nem is beszélve, hogy a tizenegy kaszt mindegyike egymástól teljesen eltérő módon játszik a csatákban is. Karaktered és csapatod legfontosabb tulajdonságaira tehát a harcokon belül és azokon kívül is egyaránt szükség lesz.

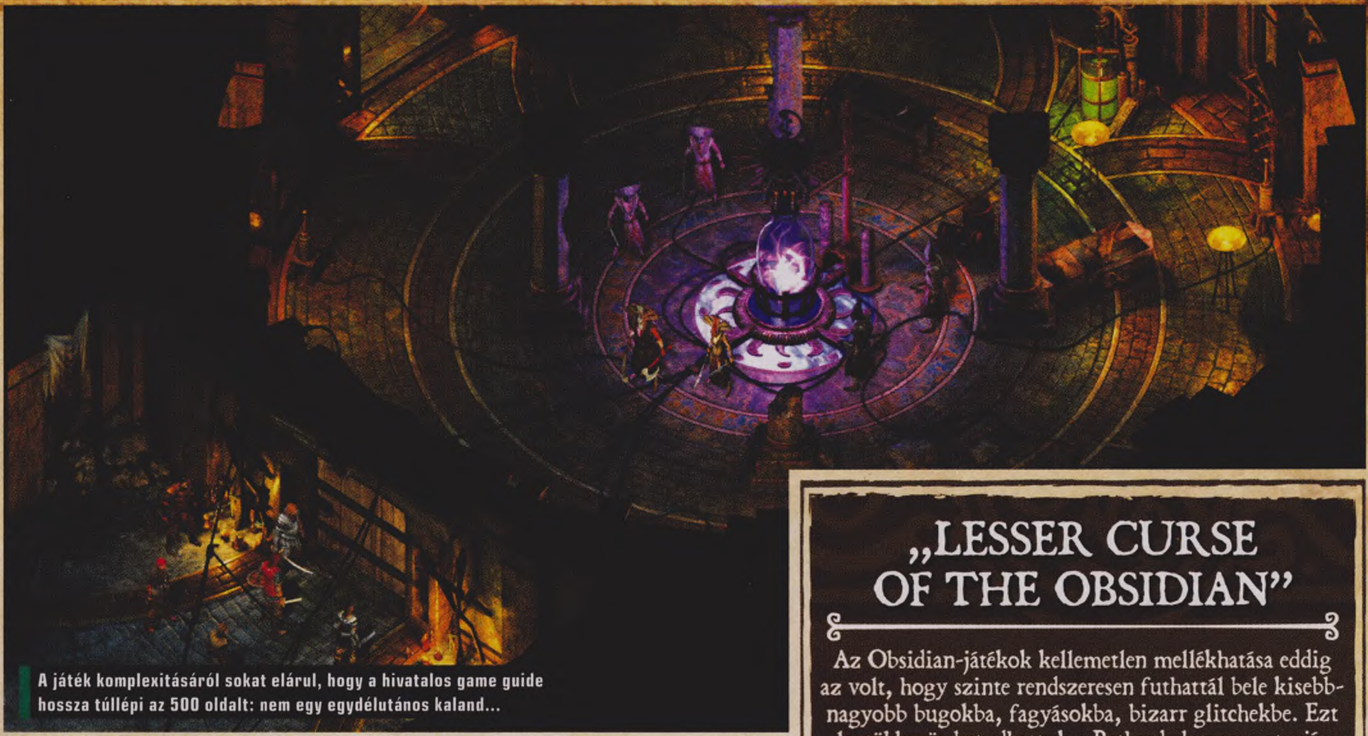
A játék harcrendszere első pillantásra le sem tagadhatná, hogy a D&D alapjai inspirálták. Ennek több oka is lehet, a legnyilvánvalóbb talán az, hogy az Obsidian nem akarta teljesen elidegeníteni azokat, akik a nagy klasszikusok harcaihoz szoktak. Bár THACO-d most nem lesz, hasonló mechanikákkal találkozol itt is, de a harcrendszer szinte minden elemét finomították, módosították, hogy egy videojátékot, ne pedig egy asztali szerepjátékot szolgáljon ki. A kulcsszó az egyensúly – az a mágikus egyensúly, ami miatt egyik tulajdonság, egyik harcmodor sem élvez jogtalan előnyt a másikkal szemben. Nem az első tesztelés időszaka fogja természetesen meghozni a végső ítéletet a Pillars rendszerének kiegyensúlyozottságáról vagy annak hiányáról, a flexibilitást azonban még így is sikerült észrevenni. Arról van ugyanis szó, hogy miközben egyértelműen külön vannak választva az erőalapú (Might, Constitution), az ügyességalapú (Dexterity, Perception) és az agyhoz kapcsolódó (Intelligence, Will) képességek, akármelyik kasztot is válaszd, ezekre simán egyaránt szükséged lehet. Mágusként az erőhöz nyúlsz, ha még több sebzést akarsz, és garanciát arra, hogy az első kardcsapás nem terít le permanensen. Harcosként több intelligenciáért fohászkodsz, ha szeretnél egy esélyt a tűzlabda vagy a tudatod feletti uralom átvétele ellen – hogy a csapdáknál és a támadások kikerülésénél kulcsfontosságú ügyességről már ne is beszéljünk. Jól látható tehát, hogy míg a klasszikus szerepjátékokban nem feltétlenül bölcs döntés 18-as erejű és 18-as IQ-jú mágust indítani, addig itt ez simán életképes megoldás lehet. Persze mindez a klasszikus szerepjátékokban is megvan, csak nem ennyire jelentősen, mint itt.

Természetesen nem áll meg a testre szabhatóság a tulajdonságoknál. Míg a fő jellemzők nagyjából kőbe lesznek vésve az indulást követően

Bár átvezető videóból meglehetősen kevés van, a szöveges leírások talán még hangulatosabbak is, mint a látványos CG-videók.

TÁRGYFEJLESZTÉS KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

Egészen barátira sikeredett a Pillars of Eternity enchanting-rendszere is. A játék során folyamatosan bizarrnál bizarrabb lénydarabkákba (sárkánykarom, szellemesszencia, farkasürülék stb.) botlasz, amelyeket ezúttal nem érdemes gyorsan eldobni vagy eladni, hiszen ezek központi összetevői lesznek a tárgyak fejlesztésének. Cuccaidra több különböző módosítót helyezhetsz rá, amelyek egyre jobban növelik a túlélési esélyeidet. Az egyszerűbb, szimpla „még több sebzés, még több páncél" megoldások mellett a kötelező „plusz erő, plusz ügyesség" bónuszokat is besöpörheted, hogy az egészen ritka finomságokról (plusz elementális sebzés, specifikus ellenségtípusok elleni bónuszsebzés) ne is beszéljünk. A legritkább módosítókat nem is rakhatod rá a tárgyakra, azok inkább a legendás varázsholmik sajátjai. Hogy ne rontsd el a kalandodat, az erősebb bónuszokat szinthatárhoz kötötték a készítők – szerencsére!



A játék komplexitásáról sokat elárul, hogy a hivatalos game guide hossza túllépi az 500 oldalt: nem egy egydélutános kaland...

(tehát később szintlépéskor ezt már nem módosíthatod), addig tonnányi egyéb módon érzékelheted karaktered erősödését minden alkalommal, amikor betelik végre az a mágikus XP-csík. Lássuk: először is aktív képességek egész tárháza áll a varázshasználók rendelkezésére, amelyek közül egyet-kettőt megtanulhatsz ismét, így bővítve a harcbéli lehetőségeidet. Még az ilyen jellegű játékban unalmasabbnak mondott harcosok és paladinok is kapnak elég extrát ahhoz, hogy kicsit felpörgessék a játékmenetet – ha nem is feltétlenül aktív képességeket, de igencsak jelentős hatással bíró módosító aurákat, harcmodorokat. Ezek után egy rakás passzív talentum (ej!) közül válogathatod ki azt, amire éppen szükséged van – plusz sebzés egykezes fegyver viselésekor, gyorsabb futás, nagyobb eséllyel blokkolsz támadásokat, ilyesmik. Apró módosításoknak tűnhetnek, de nem azok: a tudatos játékos a sokadik végigjátszáskor már alaposan megtervezi a teljes harcmodort, és minden egyes talentet annak megfelelően választ majd ki, hogy az erősíti-e az elképzeléseit, vagy épp gyengíti azokat. Ezt a folyamatot szorozd meg hattal (ennyi karaktered lehet egyszerre, nem számolva a különféle segítő állatkákat, lényeket), és máris érthető, hogy miért sóhajt az ember egyet izgatottságában, amikor meglátja a szereplők portréja mellett a szintlépést jelző (+) ikont.

KI LŐTT ELŐSZÖR?

Maga a harc már mozgalmasabb, mint ez a sok tervezés, ami megelőzi azt: karaktereid alapjáraton valós időben (tehát nem körökre osztva!) csapnak össze a felbukkanó ellenfelekkel, a folyamatot pedig olyannyira irányíthatod, hogy bármikor megállj parancsolhatsz az egésznek, hogy kioszd a feladatokat az összes játszható karakternek. Ezután

ismét rátenyerelsz a szóköz gombra, hogy újra ketyegni kezdjen az idő, és láthatod, hogy terveid mennyire állják meg a helyüket a valóságban. A nem körökre osztott rendszer minden jellegzetessége a helyén van: az ütések megszakíthatják azt a folyamatot, amiben épp benne van a karakter – ha tehát például egy varázsige mormolása három másodpercet követel meg, akkor aligha tudod végigvinni ezt úgy, hogy közben hatan ütnek. A játék harcrendszerének teljes mélysége erre az egyszerű alapigazságra épít: harcosaid védik a varázshasználókat, a közvetlen sebzést jelentő varázsigék mellett pedig kritikus fontossággal bírnak (mindkét oldalon) a harcosokat rövid időre kiiktató (fellökő, megmérgező, elkábító, megfagyasztó stb.) hatások. Mivel a szabályok mindenkire vonatkoznak, így amennyire szórakoztató folyamatosan fellökni és megvakítani ellenfeleidet, úgy pontosan ennyire frusztrál majd, amikor a tökéletesen megtervezett cselekedetek káosszá fajulnak másodpercek alatt, amikor egy fojtogató gázbombát dobnak rá csapatod felére, miközben a másik felét már a mennyből érkező pörölyök lökik a földre.

Harc a dominanciáért, változatosság, a karakterek képességeinek kihasználása: ezekkel jellemezhetem leginkább a Pillars of Eternity harcait. Mivel folyamatosan

„LESSER CURSE OF THE OBSIDIAN”

Az Obsidian-játékok kellemetlen mellékhatása eddig az volt, hogy szinte rendszeresen futhattál bele kisebb-nagyobb bugokba, fagyásokba, bizarr glitchekbe. Ezt legtöbbször betudhattuk a Bethesda bugos motorjának, vagy annak, hogy a fejlesztők szűkös időkerettel dolgoztak, és több interjú is igazolja, hogy a minőségellenőrzésen gyakran spóroltak a kiadóik. Ezúttal sem menekültünk meg teljesen a bogaraktól, de ez talán egy ekkora projektnél érthető. Jómagam két darab olyan hibába futottam bele, amelyek a játékélményt egyáltalán nem befolyásolták (két ellenfél nem töltődött be Stronghold-inváziónál, illetve egyszer meggajdult a karakterválasztás harc közben, aztán másodpercekkel később megoldódott), de az interneten más játékosok már nem voltak ilyen szerencsések. Akadnak komolyabb bugok is, amelyek minden bizonnyal orvosolva lesznek. Egy biztos: ments gyakran, hogy minimalizáld a rád leselkedő veszélyt!

OFFENZÍVA VS. VÉDELEM: AZ ÖRÖK DILEMMA

Ahogy azt a leírásban már említettem, az Obsidian nagyon törekedett arra, hogy átlátható legyen játék viszonylag bonyolult harcrendszere. Ennek a törekvésnek az eredménye a páncélokon található Damage Reduction (DR) szisztéma. A lényeg: minél több DR van egy darab mellvérten, annál több időbe telik a karakterednek a mozdulatai után helyreállni, hogy újra cselekedhessen. Tehát: minél védettebb vagy, annál lassabb vagy. Ennek megfelelően csak a saját preferenciád az, hogy teljesen védett varázslóid lesznek-e, de ekkor számolnod kell azzal is, hogy a gyors reagálású hadtest álma álom is marad. Ennek a rendszernek a kistesója a pajzsokon találod: ott minél nagyobb, minél komolyabb hárítást ad egy pajzs, annál kevésbé céloz jól karaktered a fegyverrel. Megint csak döntened kell: offenzíva kell, vagy védelem – a kettő együtt nem működik, az ugyanis erős túlzás lenne. Erre épül rá a megszakítások rendszere is: a gyorsabb fegyverek képesek rövid időre megszakítani a támadásokat, varázslásokat, a lassabbak viszont többnyire tovább tudnak valakit kiiktatni. Három egyszerű, könnyen érthető mechanikáról van szó, amelyek együtt átlátható, de összetett rendszert alkotnak.

újabb és újabb ellenféltípusok pörgetik fel a harcokat, és mivel több nehézségi fokozat garantálja azt, hogy a legprofibb RPG-mágusok is kellő kihívásra lelnek, így nyugodtan mondhatom, hogy egy intenzív 40-50 óra után sem érzed majd azt, hogy repetitívvé vagy unalmassá válna mindez. Főleg azért, mert még egy-egy dungeonön belül sem ismétlődnek annyiszor az egyes összecsapások, hogy eleged legyen az egészből.

„LEÉGETT, ÖSSZEDŐLT, AZTÁN SÜLLYEDT EL"

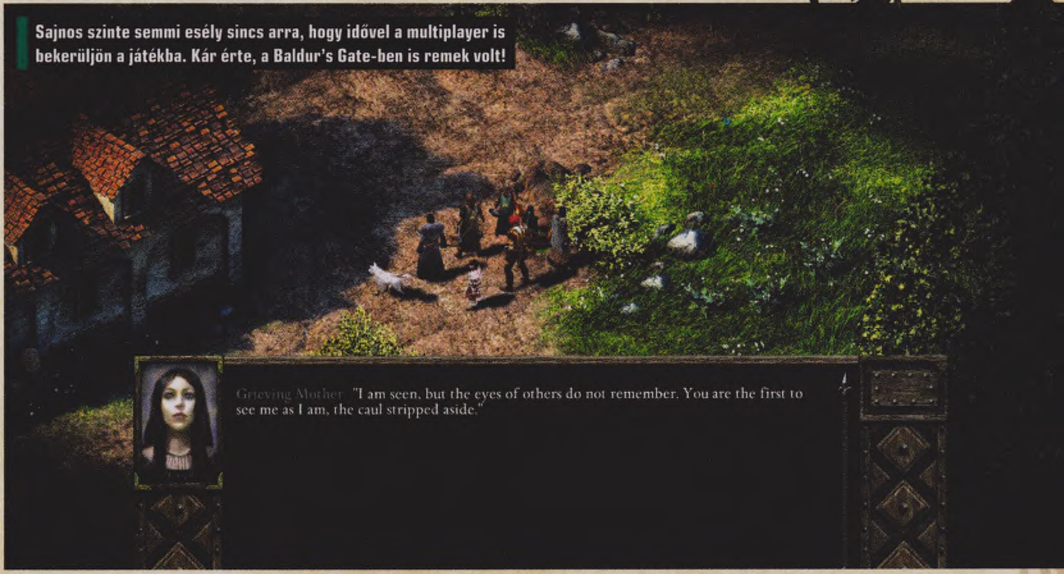
Sejthették azt az Obsidiannál, hogy a régi recept (a harcok és a beszélgetések folyamatos egymásba ágyazása) némi vérfrissítésre szorul, ezért hát egy nem akármilyen bónuszlehetőséget csaptak hozzá az egészhez: ez a Stronghold, egy felújításra szoruló erőd, amit a tulajdonodba vétel után úgy menedzselhetsz majd, mint egy igazi nagyúr. Építkezéseket rendelsz el, segítőket adsz és veszel, banditák támadásait hárítod el, és hírneved folyamatosan növekszik. A Stronghold gyakorlatilag egy saját históriával rendelkező hub, aminek legkomolyabb sajátossága nem a rengeteg extra küldetésben és plusz teendőben rejlik, hanem az Endless Path of Od Nua névre hallgató tizenöt szintes kazamatarendszerében. Hatalmas, önálló sztorival bíró helyszínről van szó, aminek mérete felér vagy egy tucat más dungeonnel összesen – nem is úgy lett kialakítva, hogy egy szuszra végigvidd. Mivel folyamatosan nehezednek a csaták, így ez a legjobb hely arra, hogy kicsit megizzaszd magad, ha a sztoriban már nem érzed annyira a kihívást (ez nem fog gyakran előfordulni, hacsak nem vettél le minden nehézséget a minimumra). Garantálom, hogy tudni fogod, mikor jött el az idő ahhoz, hogy visszavonulj kicsit a föld alól – az egyes szintek között ugyanis tapintani lehet a különbséget, már a vizualitásban is.

A Stronghold integrálódik a játék interfészébe is, szóval mindig tudni fogod, ha valami esemény zavarja meg az idilli kalandozásodat, ez pedig egészen különös módon nem hogy megtöri a beleélést, de a napok múlásához kötött eseményekkel még jobban belefeledkezel a játék világába. Még akkor is, ha kicsit nehézkes folyamatosan oda-vissza lavírozni a helyszínek között.

A ZSENIALITÁS HATÁRÁN

Oké, több oldalon keresztül ecseteltem, hogy milyen jók a játék főbb elemei, de ez még önmagában nem sokat jelentene. Az igazán jó játékokat ugyanis az választja el a csak szimplán szórakoztató daraboktól, hogy van mögöttük egy egységes vízió, valami, ami összetartja ezeket az elemeket anélkül, hogy belső konfliktusokra kerülne sor. „A lélek létezése megkérdőjelezhetetlen tény", meséli a játék világát bemutató kiskönyv, és ez az állítás ugyanúgy igaz a Pillars egészére is. Megvan mögötte a világosan látható akarat, hogy készítői a Forgotten Realms név kikölcsönzése nélkül is egy hihető,

Sajnos szinte semmi esély sincs arra, hogy idővel a multiplayer is bekerüljön a játékba. Kár érte, a Baldur's Gate-ben is remek volt!



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSAPATMUNKA!

Ne feledd: a játékot teljes csapatra tervezték, teljesen felesleges tehát a kezdeti bevezető helyszín után egyvagy kétfős csapattal barlangászni, esetleg komoly ellenfelekre vadászni. Készülj fel, szerezd meg az első társakat, a hiányzó helyeket pedig az első kocsmában egy Adventurer felbérelésével pótolhatod, és máris harcra kész leszel. Máris visszamehetsz legyőzni azt a mocskos medvét. (Igen, medvét!)

NE HŐSKÖDJ

Karakterfejlődés és egyre jobb felszerelések ide vagy oda: tény, hogy egy rosszul elkezdett csata, megfejelve mondjuk egy éppen aktivált csapdával, simán Game Over képernyőhöz vezethet. Kár hősködni: ments gyakran, ha teheted, inkább pihenj egyet a csapattal, hogy teljes készültségben legyetek, minden elérhető varázslattal. A merészséget hagyd meg azoknak, akik már teljesen kiismerték a játékot.

SPÓROLJ A PÉNZZEL

Kezdetben amúgy sem lesz sok pénzed, az első hetekben pedig a Stronghold fejlesztése is költséges mulatság, így teljesen felesleges ritkább tárgyak vásárlásába ölni a vagyonodat. Miért? Mert nem jobbak annyival, mint amennyibe kerülnek, és a hullarablások után úgyis jut majd neked a jobb cuccokból. Költsd inkább arra a pénzed, ami valóban számít: sátrak, kaják, kalandorok, minőségi pihenés.

Az életerőt rendesen regenerálni, illetve az elhasznált varázsigéket újratölteni ezúttal is csak pihenéssel lehet.

átélhető, rabul ejtő világot adjanak a játékosok kezébe, ahol valódi hatalommal rendelkezünk, amin keresztül megpróbálhatjuk saját képünkre formálni a játék világát. Vagy jobbá tenni azt – ideális esetben ez a két cél összefügg.

A jobb Obsidian-játékok egyik meghatározó eleme a moralizálás. Remek dilemmákat tudnak felhozni a regények és a filmek, és még ezeknél a médiáknál is ki tudsz alakítani magadban egy kötődést a szereplők felé, de egy videojátékban az interaktivitás a megfelelő fejlesztők kezében simán felül tudja múlni ezeket az élményeket is. Amikor először felmerül benned, hogy a világ attól nem lesz jobb hely, ha egy meggyötört, a gyilkosságra kényszerített alak felett ítélkező bírát játszol, akkor kezdődik csak a Pillars of Eternity igazán. A különböző falvak, városok lakói pedig aszerint viszonyulnak hozzád másképp, hogy milyen döntéseket hozol – kiszámítható jótevő, kegyetlen gyilkos, vagy hidegvérű igazságszolgáltató akarsz lenni? A lelkiismereteden múlik. Egészen addig a pontig, amikor nem jönnek olyan szituációk, ahol nincs fekete vagy fehér, csak a szürke árnyalatai...

ÚJ MESTERMŰ SZÜLETETT

Mit csináltak tehát a fejlesztők? Megalkottak egy olyan játékot, ami a harcrendszer frontján lazán hozza a nagy elődök színvonalát, sőt, ha a sejtésem nem csal, bizonyos elemeiben még felül is múlja azokat. Megcsinálták, hogy pillanatok alatt visszarezzenj az előre renderelt, izometrikus játékok korszakába, és gyermeki örömmel vedd, amikor a sablonos erdő/falu/barlang triót egészen egyedi építmények, ősi romok és gyönyörű architektúrák váltják fel. Megcsinálták, hogy egy „sima" fantasyvilág egészen kivételes csavarokat, morális és történelmi mélységet kapjon, ami nem mellesleg lehetővé teszi azt, hogy gyökeresen eltérő megközelítésű végigjátszásaid legyenek – ez pedig a klasszikusok megkerülhetetlen ismérve. És az egészet megfejelték azzal, hogy egészen elképesztő precizitással kitapogatták, hol lehet a régi nagy veteránok rendszerét modernizálni, bővíteni. Így jutottunk hozzá a Strongholdhoz, így lett egészen kezelhető kraftrendszere a játéknak, és így kaptunk egészen kivételes, a vanilla D&D szabálykönyvektől idegen kasztokat és varázslatokat, amelyek tovább növelik a változatosságot.

Sokféleképpen lehet majd a Pillars of Eternityre gondolni, attól függően, hogy 60-70 órát (egy emberes végigjátszás ideje, tempótól és vérmérséklettől függően), vagy annak többszörösét (egy maximalista végigjátszás, a sokadik nekifutásokkal a magasabb nehézségi fokok kiismerése, a sztori részleteinek megismerése) töltöd-e el a játékkal. Én már most tudom, hogy kijózanító pofonként fogok gondolni rá, ami az egész elkényeltmesedett, csak a legalapvetőbb ingerek kiszolgálására kiépült iparág arcán landolt. Nem kell hülyének nézni az embert: néhány óra vergődés után – pont, mint a Dark Souls esetében -, vissza lehet rázódni a gondolkodásba, a tervezésbe. És ha már benne vagyunk a játékban, akkor nem igazán van miért panaszkodni. Nincs semmilyen kirívó hiba, semmi hiányosság, semmi, amit hátránynak lehet felhozni a játékból. Semmi. Egy új mestermű született.

Csak fantáziálni tudnék arról, hogy hol tartanánk most cRPG-fronton, ha nincs ez az évtizedes kényszerpihenő, de emiatt most már kár lenne aggódni. A következő pofon ugyanis már közeleg (Torment: Tides of Numenera a címe), és ha van valamilyen magasabb erejű entitás, amely szereti az igazságot, akkor az Obsidian nemcsak a kritikai elismeréseket söpri majd be a Pillars után, hanem az anyagit is. Nagyon ráférne már a csapatra. Mi pedig örülünk, játszunk és fantáziálunk. Pre-renderelt világokról, folytatásokról, földre szállt istenekről, lélekről és egyéb finomságokról. G

ÉRTÉKELÉS

OLDERN

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 vagy AMD Phenom XII, 4 GB RAM, ATI Radeon HD 4850 vagy NVIDIA GeForce 9600 GT, 14 GB HDD, 64 bites Windows

Minden elemében profi mestermű ez, amihez hasonló szökőévente egyszer érkezik. Egy-két helyen tapintani lehet a büdzséje korlátait, de ez minden, amit felróhatunk neki.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

PRO

Minden eleme maximális odafigyeléssel lett megalkotva.

KONTRA

Néhány bugba bele lehet szaladni.

95%

NINCS GRIND

Ez a PoE nem AZ a PoE: grindelj a Path of Exile-ban, ne itt! Tapasztalati pont csak az új szörnyekért, a felfedezett új helyszínekért, hatástalanított csapdákért, és – dobpergés – a megoldott küldetésekért jár. Ha tehát több XP kell, akkor itt az idő a végére járni azoknak az elvállalt megbízásoknak, vagy újak után nézni – azzal valóban előrébb juthatsz, mint a céltalan mészárlással.

HELYEZKEDÉS

Nem véletlenül találták ki azt a sok területre ható és területet védő varázsigét: a Pillars of Eternityben a taktikusabb játékosoknak sokkal könnyebb dolga van azoknál, akik csak mennek előre a vakvilágba. Védd meg varázshasználóidat, helyezkedj úgy, ahogy számodra a legelőnyösebb, használd ki a pályák adottságait, és olvass még több Szun-ce bölcseletet: ez a hosszú élet titka a játékban (is)!

OSZD MEG ÉS URALKODJ

Akármennyire is jó ötletnek tűnhet elsőre az, hogy csak a saját karakteredet tuningolod tárgyakkal, ennek hosszú távon nincs semmi értelme. Az új ritkaságok megszerzésekor ügyelj arra, hogy mindenki egyaránt jó védelemmel rendelkezzen: inkább tuningolj fel öt-hat tárgyat kicsit, mint egyet nagyon. Miért? Mert egy komolyabb csatában úgyis mindenkire szükséged lesz! Hagyd meg hát az önzőzést a nemeseknek!

TÁRGYHASZNÁLAT

Használd ki a játék minden apró trükkjét a győzelemhez. Kezdj csatákat lopakodásból, hogy te diktáld az összecsapások helyszínét és tempóját. Fogyaszd el a nem is kis bónuszokat adó kajákat a komolyabb csaták előtt, elvégre mire lennének, ha nem arra, hogy használd őket? És ne feledd, hogy egy rakás képesség a harcok között újratöltődik, azokkal tehát egyáltalán nem kell majd spórolnod.

WHITE NIGHT

[ÍRTA OBO] **A klasszikus túlélőhorrorok nyomdokában járó játékot kaptunk a White Night képében, ami nemcsak gyönyörű látványvilágával és remek hangulatával képes megragadni az embert, hanem borzongató történetével is.**

A naptár 1938-at ír, a nagy gazdasági világválság utóhatása még mindig érezhető: a pénzügyi rendszer tíz évvel ezelőtti összeomlása milliónyi ember sorsát pecsételte meg, munkahelyek, otthonok és sok esetben egy egész élet során felhalmozott javak váltak semmissé egyik pillanatról a másikra. Olyan méreteket öltött az elértéktelenedés, hogy az nemcsak az alsó- és a középosztályt, de a felső tízezret, annak legmódosabb tagjait is érintette. Egyszóval a kicsik és a nagyok is, világszerte minden ország minden lakója a bőrén érezte a helyzet súlyosságát, amit gyárbezárások, burjánzó hajléktalanság és éhínség kísért, így aztán nem csoda, hogy eluralkodott az általános depresszió, egy mindent beterítő, a reményt csírájában megölő kilátástalanság, ami a tönk szélére taszított emberekből a legrosszabbat hozza ki. Ebbe a borús korszakba helyezte az OSome Studio a White Night című programját, amely a válság sötét, mindent magába szippantó és áldozatait nem eresztő mélységébe ad betekintést egy, film noir és okkult elemekkel is átszőtt, roppant stílusos horrorsztori formájában.

ADATOK
KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **OSome Studio**
MŰFAJ **horror**
MULTI **nincs**

STÍLUSMINTA
Alone in the Dark 2 1995 (INTERPLAY)
Limbo 2010 (PLAYDEAD)

EGYEDÜL A SÖTÉTBEN

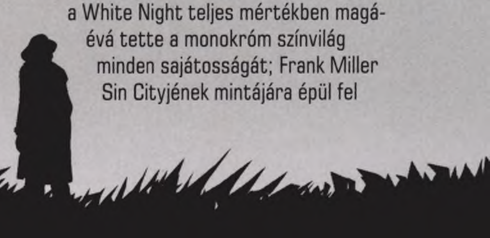
A White Night főszereplője egy ismeretlen, névtelen bostoni fickó, aki egy átlagosnak tűnő estén, úton hazafelé balesetet szenved. Egy útszéli fának csapódik a kocsija, emberünk pedig sérülten, de még élve kászálódik ki a roncsok közül, melyet körbeölel a teljes sötétség. Közel s távol senki sincs, az agyában pedig kérdések cikáznak: hova tűnt az úton felbukkant lány, akinek láttán elrántotta a kormányt pillanatokkal a becsapódás előtt? Jól van? Meghalt? És egyáltalán hová sodorta az élet? Nincs idő azonban mindezen töprengeni, a hasító fájdalom visszarántja a jelenbe, és csak egy feladatot diktál szüntelen: segítséget kérni! Szerencsére pont a közelben áll egy nemesi kúria, egy régi, szebb időket is megélt, viktoriánus stílusban készült, tehát tipikusan a horrorfilmekbe illő emeletes épület, ami habár vészjóslóan tornyosodik az éjszakában, az egyetlen remény bajbajutott hősünk számára. Félelmeit és kétségeit félretéve elindul hát a bejárat felé, ekkor még mit sem sejtve arról, hogy mi vár rá a ház átkozott falai között.

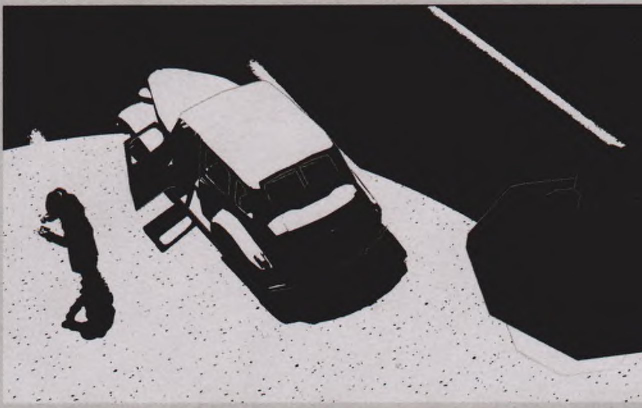
Egyáltalán nem számítottunk arra, hogy pont az Actvision fog egy ilyen típusú játékot felkarolni.

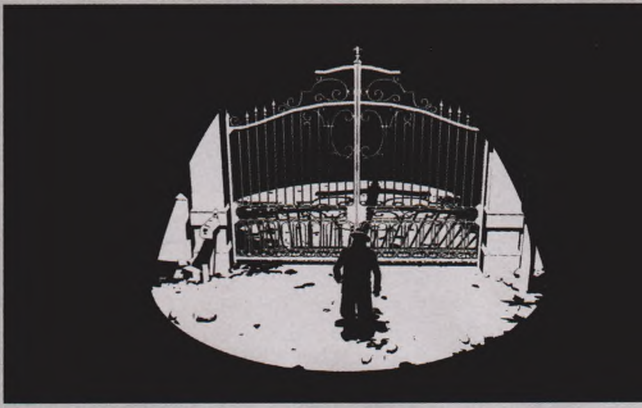
A történetből legyen elég ennyi, a játék egyik vonzereje ugyanis abban rejlik, hogy az első percektől képes megragadni a figyelmet, és nem szeretném ennek további részleteit lelőni. Lebilincselő élmény mindezek feltárása, amit az OSome Studio a vállainkra tonnás súlyként nehezedő atmoszférával álmodott meg. A sötétségbe burkolózó épületben minden egyes lépést visszatartott lélegzet kísér, a hely kisugárzása, a zörejek, neszek és a zene elegendőek ahhoz, hogy ne kelljen olcsó ijesztésekre hagyatkozniuk a fejlesztőknek a feszültség megteremtéséhez – persze akad így is pár olyan pillanat, amikor mégis a „szekrényből előugró mumus" klisējéhez nyúlnak, de ezekből szerencsére csak kevés van. A helyszín, annak rejtélyes lakói és szörnyű múltjuk naplóbejegyzésből való megismerése viszi el a hátán a játékot, ráadásul mindezt céltalan vérengzés nélkül, csupán nagyon színes, képszerű leírásokkal, sokat sejtető fotókkal, illetve szürreális látomásokkal teszik meg az alkotók. Az egész egy feszes tempójú, időpocsékoló feladatoktól mentes történetté áll össze, ami ugyan semmilyen rekordot nem fog megdönteni a hosszúság terén, de egy egészséges 6-7 órát mindenképpen kapunk, ami végig izgalmas és fordulatos, nem mellesleg pedig gyönyörűen tálalt.

FEKETÉN-FEHÉREN

A mellékelt képekből már láthatjátok, hogy a White Night teljes mértékben magáévá tette a monokróm színvilág minden sajátosságát; Frank Miller Sin Cityjének mintájára épül fel

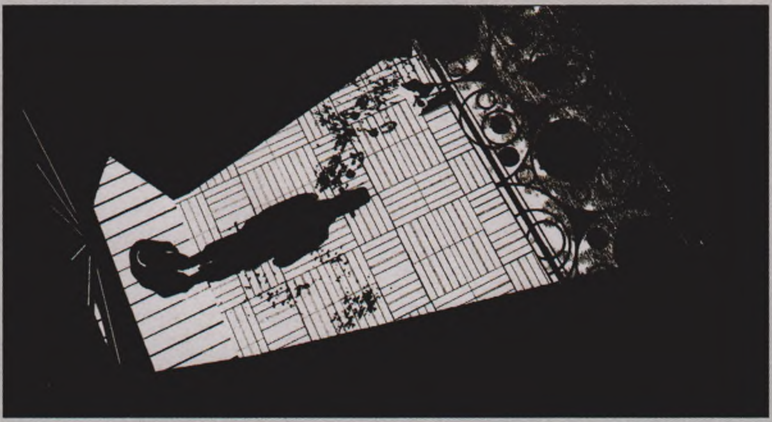






a környezet, egyszerű, ha nagyon szőrös szívű lennék, azt is mondhatnám, baltával faragott, ennek ellenére mégis karakteres modellekkel népesítve azt be – mozgás közben pedig még jobban néz ki a játék, hiszen csak ekkor láthatjuk igazi pompájában a művészek munkáját. A lámpák és gyufánk fénygömbjében táncoló árnyékok, a monoton sötétséget megtörő sziluettek élettel töltik meg a halott szobákat és folyosókat, mindez pedig az eredeti Resident Evil- vagy az Alone in the Dark-féle fix, izgalmas kompozíciókat bemutató kameraállásokban tárul elénk. Ez nemcsak színesíti a barangolást, érdekesebbé téve az alapvetően egyszerű, mindennapi helyszíneket, hanem egy jó adag bizonytalanságot is kölcsönöz, mintegy átültetve a főszereplőben ébredt és keményen dolgozó útvesztett érzést a játékosokba, hiszen az egyes, néha nagyon radikális kameraváltások után nem tudni azonnal, melyik irányba van az előre.

A fény és árnyék játéka azonban nemcsak az atmoszféra megteremtésében volt fontos eszköze a fejlesztőknek: erre alapozták a teljes játékmenetet is. A bizonytalan, nem mindig működő lámpákat leszámítva az egyetlen fényforrásunk a gyenge lánggal pislákoló gyufánk, amivel utat vághatunk magunknak a sötétségben, illetve ezzel világíthatjuk meg a sztori szempontjából érdekes bejegyzéseket, képeket és tárgyakat, de ezen túlmutatóan a fény az egyetlen védelmünk a mindent beterítő sötétséggel és az abban megbújó szellemekkel szemben. A gyufánk tartja távol az árnyakat, amik magukkal ragadnának, a villanyfény pedig elűzi a továbbjutásunkat akadályozó lényeket. Erre a dinamikára építkezve pár feladat is vár ránk – ám ez az a pont, ami a White Night legnagyobb gyengéje, ugyanis minimális kihívást kapunk. Mintha a fejlesztőknek már nem lett volna idejük vagy



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6750 2,66 GHz / AMD Athlon 64 X2 6000+ 2,6 GHz, 2 GB RAM, Geforce GTS 250 / Radeon HD 4770, 2 GB HDD

A White Night egy, a túlélőhorror stílus nagyjai által lefektetett alapokra építkező játék, remek, nyomasztó hangulattal és csavaros történettel.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Nagyon szép látvány, mesteri atmoszféra és kiváló hangok.

KONTRA

Könnyű feladványok, illetve néhol zavaró kamera- és mentési rendszer.

85%

ötletük csavaros fejtörőket kitalálni, és csak alapvető, „hozd ide, tedd oda" feladványokra futotta, amiket egy tapasztaltabb játékosnak nem lesz gond megoldani, ha pedig valahol mégis falba ütköznénk, a főszereplő nagyon segítőkész módon egy-két mondattal igyekszik visszaterelni minket a helyes útra. A történetet övező rejtély felgöngyölítése során tehát igazából csak arra kell figyelni, hogy ne fogyjunk ki a gyufából (ezekből szerencsére a házban minden sarkon van pár), illetve ne fussunk bele az egyik bóklászó szellembe, mindkettő ugyanis azonnali újrakezdést jelent. Ez egy újabb, negatívnak nevezhető, egyeseket minden bizonnyal frusztráló játékelem: a stílus sajátosságaiból adódóan nem lehet bárhol elmenteni a játékállást, kizárólag bizonyos, jól megvilágított helyeken.

FÉNY AZ ÉJSZAKÁBAN

A White Night nem titkoltan egy régi vágású túlélőhorror, ami a stílus nagyjai által kitaposott ösvényen járva hozott egy kellemesen hátborzongató élményt a tavaszi indie-felhozatalban. Az OSome Studio ragaszkodott a választott zsáner szabályaihoz, és láthatóan nem ezek megreformálása lebegett a szemük előtt, hanem egyszerűen csak egy jó, elsősorban a történet és az atmoszféra terén jeleskedő programot akartak készíteni, ami sikerült is. Ez egy remek, múltidéző játék, ami által modern betekintést kapunk abba a korba, mikor még nem az akcióról és a zombik trancsírozásáról szólt a horror. A régi iskola követése persze magában hordozza az emlegetett, 2015-ben szokatlan, esetenként irritáló játékelemeket, de ezek tényleg csak apró, a stílus keretei között simán elfogadható negatívumok, főleg, hogy az összkép ennyire jó.

PNEUMA

BREATH OF LIFE

[IRTA OBO] **A szépség nem ér semmit ész nélkül, tartja a régi mondás, és ez különösen igaz a Pneuma: Breath of Life című programra, ami egy gyönyörű, de teljességgel üres, nagyon könnyű, ráadásul falatnyi hosszúságú logikai játék.**

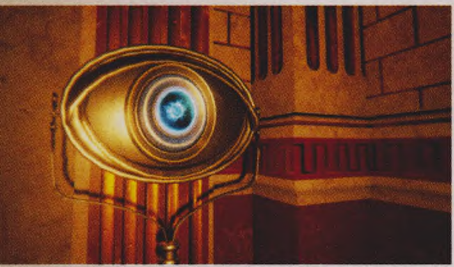
Szép játékot készíteni kemény, fáradságos és rengeteg szakértelmet igénylő munka, ez nem is kérdés. A tökéletes látványvilág hajszolása közben a művészek rengeteg órát tölthetnek az aprólékos modellek elkészítésével, ezek textúrázásával, illetve maguknak a helyszíneknek a felépítésével, a bevilágítással és minden más, kis és nagy feladattal, amik hozzátartoznak a világ megteremtéséhez. A grafika azonban önmagában nem ér semmit – persze, fontos és elengedhetetlen, de végeredményben ez csak egy kellék. Ha valami tartalmas programot szeretnénk, nem elég egyedül a művészek által megálmodott, látványos és részletgazdag elemekre támaszkodni, azon túlmutatóan egy erős központi ötletre is szükség van, hogy érdekes tartalmakkal töltsük meg a helyszíneket, amik aztán a játékosokat a képernyőhöz ragasztják. Na, pontosan ez a mag hiányzik a Pneuma: Breath of Life-ból.

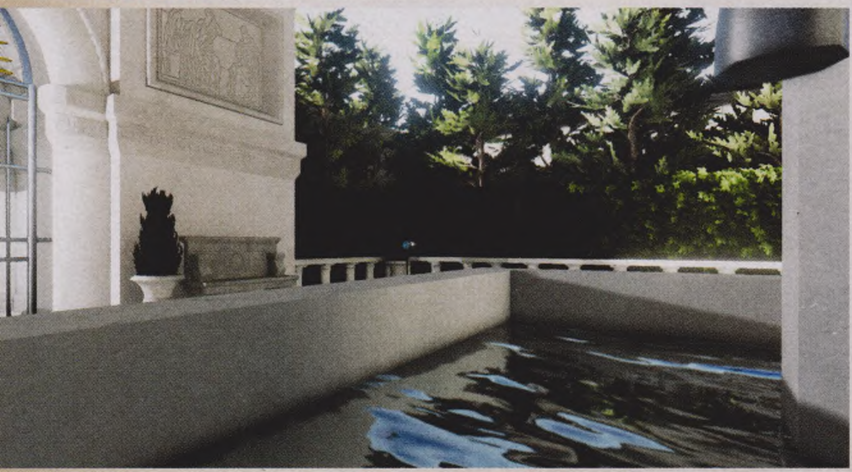
Meglepően sok logikai játék jelent meg mostanában, de sajnos a Pneuma egyáltalán nem a jobbak közé tartozik.

ÉLETTELEN

A Deco Digital és a Bevel Studios közös munkája egy belső nézetes logikai játék. A főszereplő egy névtelen, száját folyamatosan jártató karakter, aki meg van győződve arról, hogy ő ennek a világnak az istene, csak éppen azt nem tudja, miféle hely ez, hogyan került oda, és egyáltalán milyen szabályok szerint működnek annak elvileg általa megteremtett elemei. Mindennek kiderítése a játékos feladata, amire nyolc fejezetet kapunk, ezalatt bejárva a helyszínt, amely egy óriási, márvánnyal és arannyal gazdagon díszített, az olimposzi istenek lakhelyét megidéző pompás kastély.

A látvány nagyon szép, az Unreal Engine 4 által életre keltett világ már-már fotorealisztikus minőségben tárul elénk; a művészek tényleg kitettek magukért, minden textúra és modell csodálatosan néz ki, azt pedig csak elképzelni tudom, hogy milyen lehet mindez egy VR-szemüveggel, merthogy azt is támogatja a program – a grafikán túl azonban sajnos kifogytam abból, amit dicsérni tudnék. Az egyik probléma a történet, egy alapszintű filozófiai tételekre építkező, sablonos mese, aminek csattanóját hamar ki lehet találni, és nem segít, hogy kissé idegesítőre sikerült a főszereplő, másrészt pedig ott a játékmenet, amiből hasonló módon hiányzik a kreatív szikra. A játék során nagyjából két tucat feladat vár ránk, amelyek nagy része arra épül, hogy kapcsolókat, pontosabban szemeket kell nézni, vagy éppen nem nézi, hogy az előttünk álló ajtók kinyíljanak, míg máshol platformokat forgatni és emelni vagy gombokat nyomogatni. Mindez rémesen könnyű ujjgyakorlat, és szinte egyik feladatnál sincs meg a logikai játékokból elengedhetetlen heuréka-pillanat, az eufórikus érzés, mikor hosszú kísérletezgetések után végre összeáll a kép és zseninek érezhetjük magunkat, mert rájöttünk, hogyan kapcsolódik A és B C-hez. Itt csak haladunk előre, nyitogatva az ajtókat, várva arra, hogy valami komolyabb, valami érdekesebb kihívás elé állítsanak a fejlesztők, de mire ez megtörténik az utolsó előtti pályán, már vége is a játéknak.





SOVÁNY

A Pneuma: Breath of Life egy szép, de gyenge alkotás, ami nem tudja kielégíteni a logikai játékok szerelmeseinek igényeit, mindennek tetejébe pedig még rövid is, méghozzá nagyon. Egy átlagos játékosnak nem fog három óránál tovább tartani a történet teljesítése, és ez az idő még akkor sem sokkal hosszabb, ha nekiáll az opcionális feladatok (három, az átlagnál kacifántosabb feladvány és pályánként egy gyűjtögethető tárgy beszerzése) megoldásának. A játék egyetlen mentsvára, hogy a budget kategóriában jelent meg, vagyis nem teljes áron kínálják, de még így sem tudom ajánlani, maximum csak akkor, ha alaposan leárazták. Egyszerűen kevés és nem elég szórakoztató, amit nyújt. ▣

ADATOK

KIADÓ
Deco Digital

FEJLESZTŐ
Bevel Studios

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo E6600, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 560, 12 GB HDD, 64 bites Windows 7 / 8

ÉRTÉKELÉS

Lenyűgözően szép bemutatója annak, mit tud egy kis csapat kezében az Unreal Engine 4, de mint logikai játék, nagyon kevés és túl könnyű.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Nagyon szép látványvilág.

KONTRA

Gyenge történet, idegesítő főszereplő, rövid játékidő és túlságosan könnyű feladatok.

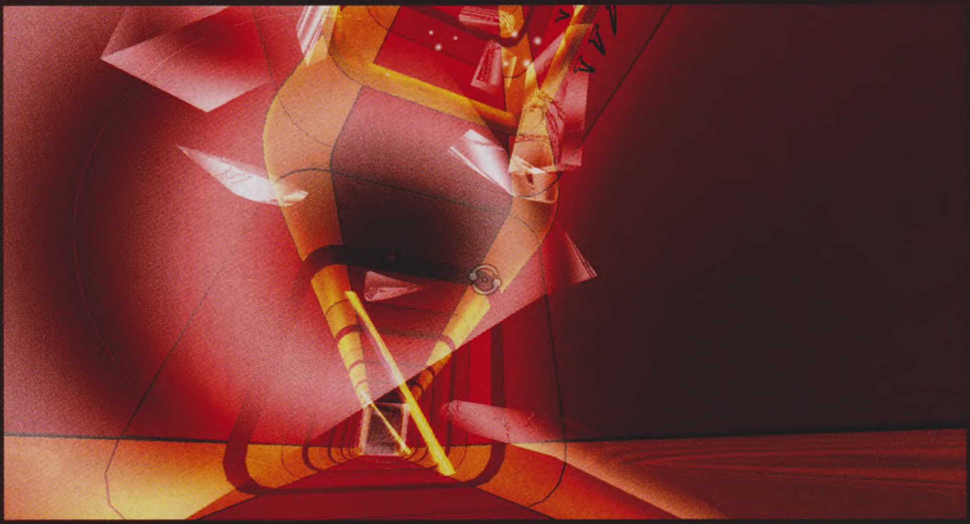
60%

STAND POINT

[ÍRTA OBO]

Az Unruly Attractions tervezője elhunyt nagymamája emlékére egy belső nézetes puzzle-platformjátékot készített, és noha az ötlet nagyon szép, sajnos a végtermék csak idegtépést és frusztrációt okozott.

A világ egyik legrosszabb dolga, ha egy közeli családtag meghal. Szavakkal nem is igazán tudom leírni, milyen szörnyű magány, keserűség és egyfajta tompaság lesz úrrá az emberen, ezt az érzést pedig nem lehet csak úgy lerázni magukról, és mintha mi sem történt volna továbbmenni az életünkkel. Hosszú és sokszor bizony fájdalmas folyamat visszaszokni a normális, szürke mindennapokba, amit mindenki másképpen csinál, de talán a legkönnyebben járható út, ha beletemetkezünk a munkába. Elég erről megkérdezni Nathan „Vethan" Johnt, az Unruly Attractions programozóját és tervezőjét, aki úgy döntött, hogy a 2013-ban meghalt nagymamája emlékére egy játékot készít.



AZ UTOLSÓ ÚT

A program a Standpoint nevet kapta, a stílusát tekintve pedig egy belső nézetes logikai platformjátékról van szó, ami a gyászolás stádiumait hivatott bemutatni, mégpedig egészen absztrakt módon. Öt fejezet, a tagadás, a harag, az alkudozás, a depresszió és végül az elfogadás vár ránk, amelyek kanyargó idegpályákra hajazó, szögletes alagútszerűségek formájában tárulnak elénk, miközben kis adagokban bontakozik ki előttünk egy tragikus és mélyen személyes hangvételű történet egy fiatal nőről, aki elveszített valaki fontosat az életéből.

A játék összesen 27 pályával vár minket, a célunk pedig minden esetben az, hogy átjussunk a feladatokat rejtő, szobákra tagolódó folyosókon. Ehhez a körülöttünk lévő világot kell megforgatnunk, amit úgy tehetünk meg, hogy egy kattintással átváltunk a célkeresztünkben lévő felületre, így hozva létre a falakból vagy a plafonból járható padlót. Minden feladvány erre a mechanikára alapoz, legyen az a halált, vagyis az újrakezdést jelentő világító, legtöbbször mozgó pályaelemek kerülgetése, kapcsolókat aktiváló dobozok mozgatása, vagy az utunkat álló üveglapok áttörése.

Ez alapvetően szórakoztató és érdekes élmény, sajnos azonban a játék tele van szemét feladatokkal, amik teljesítése nem azon múlik, hogy mennyire ügyes az ember, vagy hogy rá tud-e jönni a megoldásokra, hanem azon, hogy milyen erős acélból készültek az idegei, és mennyi időt hajlandó eltölteni egyetlen akadály előtt. Egész egyszerűen frusztráló a játék teljesítése, amire csak rátesz egy lapáttal, az, hogy nagyon könnyű elveszteni az orientációt. A mellékelt képek azt hiszem, jól visszaadják, hogy a világ teljesen lapos, egyszerű panelekből épül fel, amiken semmi érdekeset nem fedezhetünk fel, így egy ingerszegény, steril környezetet kapunk, amiben minden pontosan ugyanúgy néz ki (eltérés csak az egyes fejezetek színvilágában van), és mivel a továbbjutás érdekében forgatni kell a pályákat, gyakran azon kaptam magamat, hogy az amúgy is mocsok feladat megoldása helyett azt kerestem, hogy egyáltalán merre kell továbbmennem. Szerencsére vannak nyilak, amik a helyes útra terelnek, de ezekkel csak az egyes feladványokat összekötő folyosókon találkozunk, ahol már csak minimális a hasznuk.

ADATOK

KIADÓ **Bulkypix**

FEJLESZTŐ **Unruly Attractions**

MŰFAJ **logikai**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo / AMD Athlon 64 X2, 1 GB RAM, DirectX 9.0 256 MB VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Standpoint jó ötleteket és érdekes elképzeléseket vonultat fel, de a feladatok megfelelő elkészítése már nem sikerült, ezeket szimplán nem szórakoztató teljesíteni.

GRAFIKA: **50%**

HANG: **60%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Érdekes játékmechanizmusok, érzelmes történet.

KONTRA

Rossz pályatervezés, ingerszegény grafika és frusztráló feladatok.

60%

KÁR ÉRTE

Sajnálom, hogy a Standpoint nem lett jobb játék, hiszen egy nemes ötlet vezérelte a megszületését, ráadásul kreatív elképzelésekből épül fel a játékmenet, és még a történet is érdekesre sikerült, ügyesen megkerülve az ilyenkor oly jellemző csöpögős, hatásvadász sablonokat, ám sajnálatos módon a nagy egészet nézve nem szórakoztató a játék, sokkal inkább egy kemény, elkeseredett küzdelem.

Persze lehet, hogy pont ez volt a cél, hogy azt érzékeltesse, a gyász nem egy sétagalopp, amit könnyen átvészelhetünk egy délután alatt – de nagy különbség van a tisztességes kihívás és a játékos akarva-akaratlan szívatása között, az Unruly Attractions programja pedig az utóbbi csoportba tartozik, és emiatt nem tudom jó szívvel ajánlani.

Worlds of Magic

[ÍRTA TIKA] **2013 májusában a Master of Magic szellemi örökösének szánt Worlds of Magic átszakította a 45.000 fontos célszalagot a Kickstarteren, és rögtön fejest ugrott a 4X játékok világába. Ekkor még nem lehetett tudni, hogy mi lesz a mutatvány vége. Vajon beleáll az iszapba, vagy egy remek hajrával elfoglalja a varázslatokra kihegyezett mellékág két évtizede üresen árválkodó trónját?**

Persze az a trón elég magasan van, és az odáig vezető lépcsőn néhány fokot már meglazított a múltkori Endless Legend – és ha fel is jut valaki a magasba, olyan alkotásokat kell lepofoznia, mint az Age of Wonders vagy a Fallen Enchantress. A feladatot felvállaló független lengyel stúdió eddigi munkássága a 2. világháborúra és ezen belül is a hexás műfajra koncentrált. Nem szeretném ledegradálni egy évtized szellemi termését, szóval maradjunk annyiban, hogy nem a ti hibátok, ha még soha nem hallottatok például a Fall Weissről vagy a Time of Furyról – saját mentségemre mondom, én is ajándékba kaptam mindkettőt. Ugyanakkor a Kickstarteren felvázolt elképzelés messze túlmutatott minden eddigi produkción. A Master of Magickel nem egyszerűen az újjáélesztésre törekedtek, hanem szerették volna megreformálni és kibontani a témát, ami kis híján sikerült is.

A 4x-rajongóknak soha se volt még olyan jó soruk, mint az elmúlt pár esztendőben: ömlenek a játékok!

HATSZÖGEKKEL ÁLMODOM ÉN

Induljunk el a kezdetektől. Ez egy sandbox játék, tehát ahogy egy tetszőleges Civilization-klónnál, úgy itt is minimalista a sztorivonal: nagy hatalmú varázslóként a kezdeti településből építs világbirodalmat, és mindenki másnak harangozzanak. Mondtam, hogy nem sok! Ám cserébe milliószor újrajátszhatod, mert némi ügyeskedéssel olyan világot és játékot keversz ki magadnak, amilyet akarsz. A létsíkokból például rögtön hét van, úgymint az Első sík, a Föld, a Tűz, a Víz vagy a Levegő szférája és a Paradicsom, no meg az Árnyékvilág. Az előbbiek kombinációiból alkothatod meg a játszóteredet, az átjárhatóságot pedig portálok biztosítják. Meghatározhatod, hogy kontinensnyi méretű szeletként vagy inkább apróbb szigetcsoportokként képzeled el az egyes síkokat, s azokon milyen minőségű MI és hány ellenlábas fenje rád a fogát. Az egyes világok nem csupán kinézetükben különböznek egymástól, hisz például a Paradicsom és az Árnyékvilág között ott az egyértelmű kontraszt, hogy az egyiken a síkokat átjáró pozitív, míg a másikon a negatív energiából van többlet, utóbbi ráadásul egyedüli táplálója az Élőhalott nemzetnek. A sötétség földjén amúgy emberi táplálék nincs is, és fertőzött celláin az élők nem alapíthatnak városokat. A lényeg, hogy minden sík egyedi, és sajátos kombinációban tartalmazza a felhasználható javakat, amelyek bányák, élelmiszer- és energiaforrások képében jelennek meg az egyes mezőkön.

A szabadon generált világ csak a kezdet, a kérdőív következő rubrikájában ugyanis azt kell kijelölni, hogy melyik fajjal indítod meg a büntetőhadjáratot. A nyolc náció – emberek (High Men), törpék, szürke és sötét elfek, drakoniánok, orkok, élőhalottak és a rovarszerű myrodantok – között egészen különleges az egyensúly. Az ork populáció például hihetetlen sebességgel növekszik, a legtöbb egységük brutális a közelharcban, de nincs íjászuk, sőt a varázslóik is gyengék. Az elfeknél ellenben remek íjászok vannak, a sötét elfek mágiahasználói pedig minden más fajét überelik, aztán ott vannak a drakoniánok, amelyeknél az összes egység tud repülni. Az élőhalottaknál az egyszerűsített gazdasági modell egyedi, a zombik ugyebár nem kapálnak, szóval arrafelé negatív

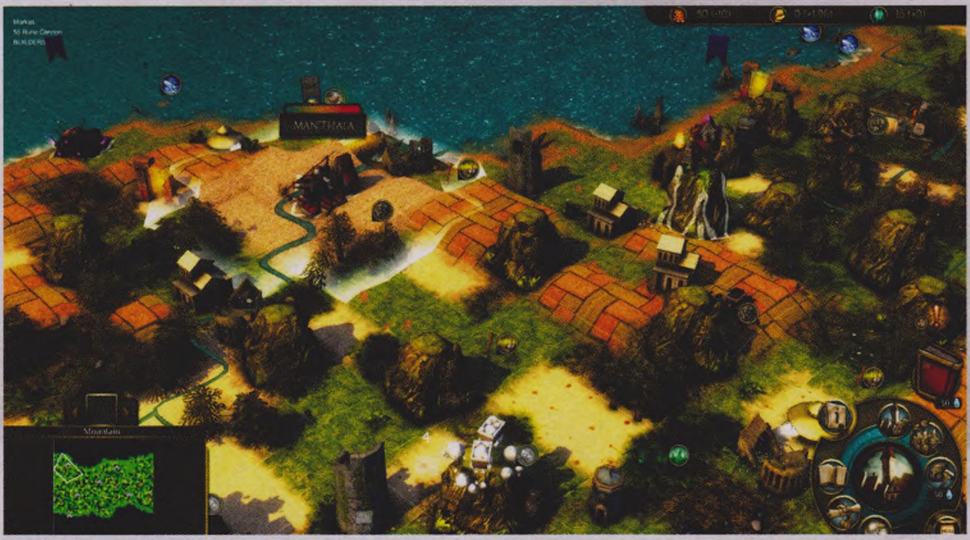
ADATOK

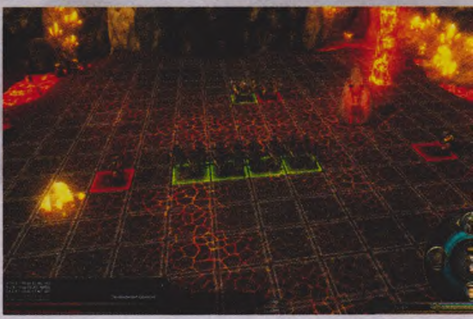
KIADÓ **Wastelands Interactive**
FEJLESZTŐ **Wastelands Interactive**
MŰFAJ **4x**
MULTI **van**

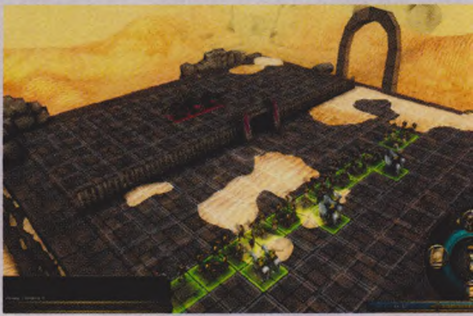
STÍLUSMINTA

Endless Legend 2014 (ICEBERG INTERACTIVE)

Age of Wonders III 2014 (TRIUMPH STUDIOS)







A VARÁZSLAT MESTERE

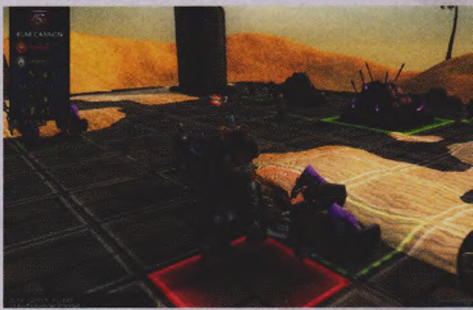
1994 szeptemberében, amikor a Microprose új játéka a boltokba került, senki nem hitte, hogy a Master of Magic valaha is a Hall of Fame csarnokokba kerül, sőt, hogy egyáltalán siker lesz. A játék alapjai jók voltak, például a két randomgenerált világ, az Arcanus és a Myrror kapcsolatát később számos fantasy ihletésű stratégia másolta, a felfedezős, terjeszkedős 4X játékmenetet úgyszintén, viszont a csapnivaló MI és a bugok kis híján romba döntötték (több mint fél év után sikerült csak kijavítani). Akkoriban még csak hat varázslatosztály volt, szemben a mostani tizenkettővel, és például a városok generálták a manát is, amelynél sokkal elegánsabb és ötletesebb a Worlds of Magic Powerre épülő szisztémája. A fajok, hősök, épületek és egységek tekintetében már nincs nagy változás, és a körökre osztott felületen, valamint a kampánytérképen történő csatangolásban is jól felismerhető, hogy a lengyel fejlesztők követték a már kikövezett utakat.

energiával kell betömni a szájakat. Miután kellemesen elgondolkodtunk, hogy melyik faj legyen a favorit, máris jön a következő kérdés: a 13 előre definiált Sorcerer Lordból vajon kit személyesítsünk meg? Talán Merlint vagy Arielt, az élet védelmezőjét, netán Prithvi Matát, a myrodantok egyik ritka mágusát? Nem kötelező egyiket sem, ugyanis elkészíthetjük a saját lordunkat, pozitív és negatív diszciplínákkal, illetve ízlés szerint összeválogatott varázslatokkal karöltve. Apropó varázslatok: tizenkét kör (circle) van, a transzmutációtól a hat alapelem osztályain át egészen a pusztításig. A körök specializálódást jelentenek, és 12 pontot oszthatunk el az egyes ágakra, majd a szinteknek megfelelően ugyanannyi kezdő varázslatot választhatunk ki. A játék során ezeket fejleszthetjük egy félig véletlenül, félig irányítottan generált listán át, amely a meglévő körökből merít.

KIS LÉPÉS AZ EMBERNEK

A Worlds of Magic a 4X alapvetést (explore, expand, exploit, exterminate) körökre osztott játékmenetbe csomagolta. A térképen egyetlen apró várossal indítunk, amely nálam épp két kristálylelőhely és egy jó kis ezüstbánya mellett az elefántcsonttorony tőszomszédságába esett.
A település határain belül (4x4-es négyzet, a csúcsok nélkül) eső minden cucc a tiéd – na jó, a torony nem, mert abba beköltözött két dzsinn meg öt tápos cimborája, akiket csak később tudtam kilakoltatni. Ami elsőre feltűnhet, hogy a négyzetrács alapú világ feltűnően sok mezőjét töltik ki barlangok, varázstornyok, romok és egyéb nevezetes helyek, ahol a kincsek mellett komoly portaszolgálat is működik, magyarul nem veheted el az ott felejtett javakat, csak ha egy kisebb ármádiát legyőztél. Ugyanígy nyersanyaglelőhelyekből, termőföldből, mágikus kutakból is akad bőven, ezekért pedig a mindenséget rejtő köddel (fog of war) kell megbirkózni, mert a térképnek csak a felfedezett részei látszanak, és a mozgolódásokat is csak akkor tudjuk követni, ha van aktív felfedezőnk a környéken. A városkánk némi bővítést követően már képes lesz telepeseket előállítani, akik aztán elindulhatnak a szélrózsa minden irányába, hogy újabb településeket hozzanak létre. Egyszerűen hangzik, ugye? Természetesen nem az!

Nemcsak a kezelőfelület fapados, de az egész tálalás is, bár ez pont az a műfaj, ahol ez még bőven elviselhető.



Jó hír azoknak, akik szerint csúnya a játék: az elkövetkező hónapokban átrakják Unity 5 motorra, így szépítve meg drasztikusan!

Minden legyártott telepes, katona folyamatosan zabál és költi az aranyat, amit a városlakók izzadságos munkával összegyűjtenek, ha pedig nem kapják meg, akkor dezertálnak. Mindeközben mondjuk egy tízezres városban kétezer ember túrja a földet, hatezer pedig építi a templomot, hogy a lázadó kétezer szét ne rúgja a falakat a legalacsonyabb, 0,5-ös adószinttől megbolondulva. A rendszer, ahogy az egységnyi (1000 lakost jelképező) munkaerőt irányíthatjuk a folyamatok között – kaja, termelés, fejlesztés – piszkosul el lett találva. Még több tucatnyi város esetén is könnyű bűvészkedni a települések listáját keretbe foglaló felületen, és ez nagy szó, mert általában itt vérzik el a műfaj. Ugyanakkor a belső városnézet elég bénára sikeredett, szóval, ha már ábrázolunk valamit 3D-ben, akkor az ne úgy nézzen ki, mintha odahányták volna. Akik a vizuális sokk után talpon maradnak, katonákat kezdenek toborozni, amelyekből a leghatékonyabb fickókat természetesen egy jó csokor épület kibontása után tudjuk csak elérni.

A MÁGIA NAGYMESTERE

Gondolom, mindenki várja már, hogy a World of Magic cím beteljesedjen, magyarán sercintsünk el minimum egy tűzlabdát, vagy bármit, ami kicsit is varázslatos. Nos, Lordunk egyik fő mérőszáma a Power, amit önnön nagysága, bizonyos épületfajták és helyi viszonyok együttesen generálnak, s ez a tiszta mágikus energia aztán az általunk preferált arányban oszlik el a fejlesztés, a mana és a spellcraft nevű

üstben. Utóbbi szintje határozza meg, mennyi és milyen erős varázslatot tudunk elsütni egy-egy csatában, tehát nem egy körben, mert ahhoz külön limit van, és úgy hívják, hogy az összes mana (második üst). Amennyiben rengeteg aranyad lenne, nos, akkor megfogtad az isten lábát, mert átkonvertálhatod mágikus matériává. Kevés a kaja, lassú a fejlesztés, sok a lázadó? Léteznek városokra ható stratégia igék, amelyek megoldják a problémát, hasonló, de negatív hatású varázslatokkal pedig a szemben álló lordokat bombázhatod meg. Hősöket idézhetsz, átformálhatod a városod melletti mezőket, kikémlelheted az ellenség szándékait, és akkor még nem beszéltünk az igazán durva globális tételekről, például hogy akár egy egész létsíkra is lecsaphatunk meteoresővel. A varázslatok harmadik fajtáját pedig a harcmezőn vetheted be, mágikus lövedékek, átkok, erősítő és gyengítő mágiák durva hadát, amelyek a 300 feletti készlet legnagyobb szeletét adják. Minden szép és jó tehát, azzal az apróséggal kiegészítve, hogy a hozzácsatolt fapados látványtól inkább nézünk ki vásári mutatványosnak, mint Lord főmágusizének.

AMIKOR A KARD LECSAP

A csatafelület a d20-as szabályrendszert követi, és a négyzetrácsos, körökre osztott terep hasonlóan működik, mint mondjuk az Age of Wondersé. Apró alakzatok jelképezik az egységeket, amelyek között katapulttóktól a mágusig minden megtalálható. A hátbatámadás bónuszokkal jár, a sebzést

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

IRÁNY A VILÁGVÉGE

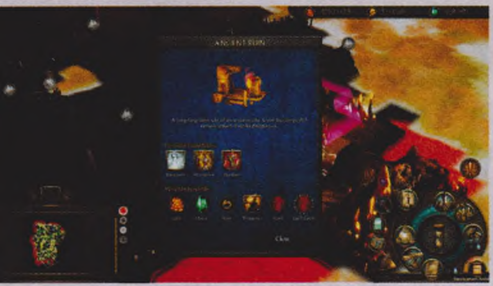
A játékban az első teendőd az legyen, hogy megidézel egy mágikus felderítőt, aztán ezzel és a már meglévő egységekkel elindulsz a négy égtáj felé. Olyan kincseket keress, amit nem őriznek – bal kattintás a céltárgyon megmutatja, hogy egy barlang, torony vagy rom belsejében mekkora a védősereg. Kiemelt célpont az elveszett törzseket jelképező jurta, amivel a populációt gyorsan lehet növelni.

GYORS EXPANZIÓ

Amint lehet, húzd fel a Builder Hallt, és kreálj telepest – ha szükséges, vedd meg, és ne várj x körig, amíg legyártják. Minél előbb új város kell, lehetőleg a közelben, és persze értékes nyersanyaglelőhelyekkel. Az Info ikon alatt létezik egy, a város helyét kijelölő segédlet, amely pontosan megmondja, hogy egy adott ponton a főbb értékeknél (food, production stb.) mennyi a várható bevétel.

A VÉDELEM CSAK FÉL ELEM

A helyi milícia is elegendő lehet a hátrahagyott települések védelmére, de ehhez kell legalább egy jó spell – én speciel a charmot használtam többnyire: átállítottam az ellen legerősebb közelharci egységét, és az íjászait szétcsapattam vele, a következő körben egy másikat, és így tovább, miközben a saját egységeim csak hátráltak. Ugyanakkor városonként egy-két toborzott védő nem árt, mert a charm is besülhet.



pedig a dobások alapján számolják. Az ostromoknál még egy lerombolható fal is megjelenik középen – jelzem, elég bénán fest a palánk. Ami a további külsőségeket illeti, idézzük fel a költségvetés nagyságát, aztán lehet motyogni néhány „na ja, ez nem is olyan csúnya" közhelyet, viszont a ilyen ingerszegény és gyatra produkció után bárki is jön, pozitív előrelépés lesz.

A Steam „korai hozzáférés" címkéje persze jelzi, hogy nincs még minden készen, elég sok például a bug és a fagyás. A seregeket mozgató erő sem túl acélos (még), ugyanis

Még kell egy nagy, átfogó hibajavítás, mire a Worlds of Magic teljesen kiforrott állapotúvá változik.

terep forgatható, méretben is ideális, és mindig találunk egy sárkánygyíkot, nagyra nőtt hernyót, elementált, ami feldobja az összképet. A kreatív igazgató tisztére még a projekt kezdetén sikerült megnyerni George Edward Purdyt, aki annak idején a Master of Orionon és a Master of Magicen munkálkodott, még a Microprose berkein belül. Gyanítom ennek köszönhető, hogy a kampánynézet a Wasteland korábbi munkáihoz képest kifejezetten színes és üdítő lett. A hangok és zene témakörben pedig tessék nyugodtan kivégezni a teljes stábot, mert látványosan elkerül minket minden komolyabb invázió, holott tökéletes ütemben terjeszkednek az MI által irányított lordok. A neutrális frakció viszont, ami a hézagokat tölti ki (önállóan), jelen állapotban nem spórol a puskaporral; sose hagyd üresen a városodat, mert jön pár taknyos, és a földig rombolja. Helyesbítek, legyen mindig elég zsetonod, hogy a lassan közeledő fenyegetésnél az aranyat katonákra válthasd. Emlékeztek, ez egy körökre osztott játék, ahol egy sereg átlagos lépésszáma mondjuk 2, és amit sokáig tartana megépíteni/

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2 GHz, 4 GB RAM, HD Graphics 4000, 3 GB HDD, 64 bites Windows Vista

A Worlds of Magic alulmarad a műfaj jobb darabjaival szemben, például az Age of Wonders 3 simán lekörözi. Az alacsony költségvetés, a nagyon minimalista látvány rányomja a bélyegét minden elemére, amelyek amúgy kifejezetten szimpatikusak.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A szabadon megkomponálható világ, a varázslatok, fajok változatossága, és az egyes elemek közti kapcsolat.

KONTRA

Nem túl acélos látvány, fapados audioélmény, sok bug.

68%

toborozni, azt itt kiválthatod pénzzel. Tulajdonképp a játék legfőbb erőssége, hogy mindent rugalmasan kezel: a nyers erőt pótolhatod mágiával, a fejlődést nagy lélekszámú populációval, de ha a gazdaságban tudsz csodát tenni, azzal is nyerő lehetsz.

A LEGHÍRESEBB A LEGÜGYESEBB?

A seregek fő célja itt nem pusztán a szemben álló felek megsemmisítése, ugyanis a Sorcerer Lordok leginkább a hírnévért (Fame) küzdenek. A térkép tornyaiban, barlangjaiban megbújó őrzők legyőzésével a pénz és mágikus tárgyak mellett néhány ilyen pontérték is begyűjthető, jóval több, mint amit az egyébként megnyert csaták hoznak. Ha elég sok lesz belőle, akkor hősök, bajnokok csatlakoznak hozzád, de akár a játék legerősebb teremtményei, a titánok is behódolnak, s ezek, a már begyűjtött relikviákkal felfegyverezve, újabb dicsőségre vezethetik a seregeidet. A magasabb hírnév távol tartja a birodalmadtól a kéretlen látogatókat, lecsendesíti a lázongókat a városokban, és jótékony hatással van a populáció növekedésére. Mi több, a diplomáciai szekcióban – merthogy ilyen is van – sokkal zsírosabb ajánlatokat kapsz a szomszédaidtól, tehát ez a rész is meglepően jól működik.

Bizonyára mindenki találkozott már olyan játékkal, amelyről öt perc után halálos bizonyossággal kijelentette, hogy ez egy égetnivaló szutyok, és még a merevlemezen elfoglalt helyét is sóval kellene bevetni. Aztán mégis adott neki egy esélyt, majd egy másodikat, és a végül csak annyit tudott kinyögni pár éjszakába nyúló etap után, hogy na jól van, maradhat. A Worlds of Magic pontosan ilyen. Nem egy zseniális találmány, de a jól megkomponált részek feledtetik a borzalmakat. G

TÁPOLJ MÁGUSIZOMRA

A fejlesztéseknél a spellcraftra koncentrálj, a research ugyanis épületekkel/néppel megtámogatható, manát pedig vagy veszed, vagy keresed (a speciális pontokon gyakori jutalom). A spellcraft határozza meg, hogy egy csatában mennyi és milyen szintre felpumpált – több manát is adagolhatsz például egy villámhoz, és így nő a sebzés – varázslatot süthetsz el. Fontos, hogy minden körben tudj támadni.

ÜTKÖZETBEN MESSZIRŐL

A csatákban én a távolsági egységeket preferáltam, egyszerűen azért, mert a közelharc túl sok veszteséggel jár. Tégy például Walking Bombot az ellenség leggyengébb egységére, majd lődd íjászokkal; halálakor felrobban, és sebzést szór a mellette állókra. Vagy idézz meg zombikat az ellenség hátában – a lényeg, hogy lekösd, aztán mehetnek rá a tűz/jég/méreg/levegő alapú sebzések.

KAPD SZÉT A KÖRNYÉKET

A hírnév fontos dolog, tehát a gyöngébb romok, barlangok kipucolását idejekorán el kell kezdeni, mert különben te leszel a lúzer a vidéken, és mindenki téged akar szétszedni. A „gyöngébb" kategóriát a high men kompániák, magányos elementálok, tucatszörnyek jelentik, de előtte mindenképp ments, nem is annyira a várható veszteség, hanem a csatafelület instabilitása miatt, ugyanis hajlamos a drága lefagyni.

KERÜLD A BUGOKAT

Néha a charm spell hatására, máskor véletlenül(?) az ellenséges sereg egyik-másik túlélője hozzád kerül – ilyenkor próbáld meg kampánytérképen kijelölni; ha nem sikerül, hagyd hátra (a többit jelöld ki, és mozogj el), tedd gyógyításra, így idővel talán megszelídül. Amennyiben továbbviszed, a következő csatában a rendszer hibásan értelmezi, azaz ellenségként, és jön a fagyás.

THERE CAME AN ECHO

[ÍRTA DZSÉJT] AZON GONDOLKODOM, VAJON MI VOLT AZ IRIDIUM STUDIOS SZÁNDÉKA EZZEL A JÁTÉKKAL. HA INTERAKTÍV ANIMÁCIÓS FILMET AKARTAK CSINÁLNI, AKKOR ROSSZUL ÁLLTAK NEKI. HA EGY STRATÉGIAI JÁTÉKOT SZERETTEK VOLNA ÖSSZEHOZNI, AKKOR ANNÁL IS ROSSZABBUL FOGTAK HOZZÁ.

Fejétől bűzlik a hal, szokták mondani, és a There Came an Echo is már az elején tisztázza, mi az a két dolog, amit ne várjunk el tőle: stratégia és játék. Ez már önmagában eléggé rossz, révén egy RTS videojátékról van szó. Sajnos az első fél órában nagyjából hat alkalmunk van parancsot kiosztani, amit letudunk hat másodperc alatt, a fennmaradt időben pedig nézhetjük az átvezető animációk monoton sorát. De bár az lenne a legnagyobb baja, hogy egy unalmas, részben interaktív animációs film lett belőle. Akkor mondhatnék róla valami jót.

A NEM EREDETI SZTORI

A There Came an Echo történetének elején hősünk, Corrin, a számítógépes zseni éppen az irodájában ül, amikor felhívja egy titokzatos nő, Val és a társa, Sam – őt alakítjuk mi. A hölgy közli Corrinnal, hogy titokzatos, napszemüveges ügynökök tartanak felé, szóval a mi utasításunkat hallgatva pucoljon az irodából, mert ha a helyén marad, bizony rossz dolgok fognak következni.

Igen, ha kicseréljük a neveket Neóra, Trinityre és Morpheusra, bizony máris tagadhatatlan lenne, mit is másol a pofátlanság határát súrolva a There Came an Echo. Persze az Iridium nem csak a Mátrixból ollózott ki részeket, találunk itt sztorit vagy fél tucat sci-fiből, aminek köze van a szimulált világokhoz, az idegenekhez, a klónozáshoz vagy a tudatmásoláshoz. A játék történetében tehát annyi eredetiség van, mint egy kínai Xbox játékkonzolban.

ADATOK

KIADÓ
Iridium Studios

FEJLESZTŐ
Iridium Studios

MŰFAJ
sRPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Tom Clancy's EndWar
2008 (UBISOFT)

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

Ám mindezt még megbocsátanám, ha legalább érdekesen lenne elmesélve a történet. Lelövöm a poént: kicsit sem érdekes. A felvezető még hangulatos a zenével, Val és Nova narrációjával, de amint beindulnak az események, az ember elveszti az érdeklődését. Mert nem elég, hogy az animációkat végig izometrikus nézetből szemlélhetjük, ami ilyen hosszúságnál annyira izgalmas, mint a levegőben szálldosó porszem, a szereplők is ritka monotonul adják elő a kiszámítható történetet átszövő sablonos és kínos párbeszédeket. Egyedül Ashly Burch emelhető ki, ő az egyike a játék kevés pozitív pontjának. Még a Star Trek veterán Wil Wheaton is csak felolvasóestet tart.

HALLATLAN HANGIRÁNYÍTÁS

A játékot úgy harangozták be, mint az RTS, amit a hangunkkal irányíthatunk. Ez papíron igencsak izgalmasnak tűnik, ráadásul nem is bonyolult. Van egy sablon, aminek mentén kiadhatjuk a kissé katonás parancsokat. Például: Corrin, move to alpha one. Sőt, még rövidíthetünk is, így az iménti ukázt így is ellőhetjük: Corrin to alpha one.

A bökkenő az, hogy a gyakorlatban ez nyögvenyelősen működik. Már a játék elején kibukik a probléma, amikor Corrin nem reagál az olyan egyszavas utasításokra, mint Hello, Left, Right, Yes, No. A többszavas parancsok elfogadtatása pedig majdhogynem lehetetlen feladat. S bár át lehet állítani a programot angol nyelvterületek akcentusának felismerésére (vagy más nyelvre), ezzel mi nem sokra megyünk. A program hangirányításával csak azok boldogulnak, akik anyanyelvi szinten, tökéletesen beszélik az angol nyelvet. Pedig ama ritka alkalmakkor, amikor sikerült megértetnem vele egy-egy parancsot, az igencsak feldobta a játékélményt, és talán pár százalékkal feljebb srófolhattam volna a végső eredményt, de így csak lehúzta a dolgot.

BÁR AZ ALAPÖTLET NEM ÚJ, EZ A TECHNOLÓGIA MÉG NEM TART OTT, HOGY MŰKÖDJÖN.

Ha esetleg átaludtad az elmúlt évtizedet, biztos találsz meglepő fordulatot is a klisékben hemzsegő történetben.

TIPPEK, TRÜKKÖK

TANULJ TINÓ

A játék főmenüjében fellelhetők a szóban kiadható parancsok sémái és az ukázok pontos kombinációi. Érdemes már jó előre, akár a kampány megkezdése előtt áttanulmányozni ezeket, mert a csaták közben sokszor igen gyorsan kell reagálni az eseményekre, így nem árt a parancsokat fejből tudni. Persze végszükség esetén az ESC billentyű lenyomásával is előbűvölheted a menüt, benne a listával.

JÁTSSZ A HANGGAL

A program átállítható a beállításokban különféle akcentusok érzékelésére; érdemes végigpróbálni az összes lehetőséget, hátha a kiejtésed hasonlít valamelyikre, és így nem lesz annyi problémád az irányítással. Emellett nem kötelező az angol sem, választhatsz más nyelvet is, mint például a francia és az olasz. Plusz, a szóközbillentyűvel lecsendesíthető a játék. Használd egészséggel, a program nagyon hepciás a háttérzajokra.

FOGADD MEG A TIPPEKET

Érdemes a sokat látható töltőképernyőkön fellelhető tanácsokat elolvasni és megfogadni. Különösen azokat, amik a szóban kiadható parancsok rövidítésére okítanak. A játék igencsak hadilábon áll a többszavas parancsokkal, szóval ha egy mód van rá, akkor törekedjél a minél kevesebb szó használatára. Ez nem csekély mértékű idegeskedéstől óvhat meg, pláne akkor, amikor láncparancsokat kell kiadnod.

VIGYÁZZ AZ EGÉRREL

Ha a hagyományos irányítás mellett döntesz a hang alapú megoldás helyett, akkor nagyon ügyelj az egérre. Amikor fegyvert cserélsz, azonnal kattints máshová a képernyőn, mert az Enter lenyomása újabb fegyvercserét fog eredményezni. Ugyanígy ne legyen a kurzor mozgási pont közelében sem, mert akkor meg nem a parancstárcsát kapod meg, hanem a csapatod átvonul arra a pontra, újabb fejfájást okozva.

SPÓROLJ AZ ENERGIÁVAL

A pajzs és a fegyverek energiáját elemekről lehet feltölteni. Ezekből, egy kivétellel, pályánként kettő dukál mindenkinek. Nagyon óvatosan bánj velük! A játék egyik legnagyobb, még orvoslásra váró hibája, hogy sokszor akkor is mindenki végrehajtja a kiadott parancsot, ha azt csak egy embernek adod ki. Ha négyből három embernek csak fél milliméter fogyott el a csíkjából, az újratöltésnél kész pazarlás.

HALGASS A FEJLESZTŐKRE

Ha egy mód van rá, mindig pontosan azt csináld, amit a fejlesztők eredetileg elképzeltek. Ha Val kiadja az ukázt például arra, hogy törd be az ajtót, akkor törd be az ajtót. Ne mászkáljanak el az embereid, ne cseréljenek fegyvert, ne adj ki semmilyen más parancsot, mert még egyszer a program nem ajánlja fel a lehetőséget, és a borzalmas mentési rendszer miatt az egész fejezetet kezdheted elölről.

HASZNOS FEGYVEREK

A játék elején egy, később két embernél mindenképpen legyen Charge Gun, a többieknél pedig Pistol. Az előbbi ugyan zabálja a pajzsenergiát, de az étvágya nem vészes, viszont egyszerre több célpontot is sebezhet, ráadásul igen nagymértékben. Az utóbbi pedig egyáltalán nem eszi az energiát, viszont gyors a tűzsebessége, és távolra is pontos. A másik három fegyvert ezek mellett el is felejtheted, haszontalanok.

STRATÉGIA NINCS, IDEGÖLÉS VAN

Stratégiázni ebben a játékban egyszerűen nincs lehetőség. És nem csak azért, mert annyi MI szorult az ellenfeleinkbe, mint egy golyós számológépbe, hanem mert a fejlesztők iszonyúan lekorlátozták a lehetőségeinket. És most nem arra gondolok, hogy kis túlzással élve két húszperces animáció között van tíz perc játéklehetőségünk, hanem arra, hogy abban a tíz percben sincs igazán szabad akaratunk.

A csapatunk mozgatását a hangvezérlés miatt úgy oldották meg, hogy szétszórtak a pályákon úgynevezett mozgási pontokat. Ezeket a görög ábécé betűivel és egy számmal jelölik, például: Alfa 1, Béta 2, Charlie 3 és így tovább. A gond az, hogy ezek a pontok sok esetben lehetetlen helyen vannak, például az ellenség kereszttüzében. Persze valahol ez tök mindegy, mert fedezékrendszer pont nincs a játékban, katonáid a fal mögött guggolva is sebződnek. A másik, és ez talán mindennél jobban árulkodik a program hiányosságairól: az összes főellenfél animációban múlik ki. Nemhogy nem ölhetjük meg őket, meg sem küzdhetünk velük. Csak ostoba, mindig ugyanott dekkoló katonák ellen harcolhatunk, akik legfeljebb annyiban különböznek egymástól, hogy néha más fegyvert használnak. Pedig maga a játékmenet kifejezetten változatos és tetszetős. Lehetőségünk nyílik lopakodni, csapatot szétosztva előretörni, lövegtornyot irányítani, menekülni, és így tovább. Persze ezek sem jelentenek kihívást a gyatra MI miatt, de mégis feldobják a programot néhány rövidke perc erejéig.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

Az Echo számtalan sebből vérzik. Kevés játékidőre még kevesebb játék jut, az irányítástól kitéped a hajad, és még sorolhatnám. Az elképzelés jó volt, a megvalósítás viszont már nem.

GRAFIKA:	45%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	25%

PRO

Val hangja nagyon kellemes, és a zene is igen jól sikerült.

KONTRA

Csak videó van, játék nincs, van helyette elszúrt irányítás, pocsék sztori, monotonul beszélő szereplők...

48%

Hőseinkre különféle tartozékokat is felszerelhetünk, ezek többnyire a fegyverek energiaigényét befolyásolják, vagy egyéb, hasznos tulajdonságokkal bírnak. Érdemi funkciója viszont csak az energiánkra ható kiegészítőknek vannak, és még azoknak sincs jelentős befolyása a harcokra.

Az i-re a pontot a hagyományos irányítás körüli katyvasz teszi fel. Valamiért az Iridium úgy gondolta, hogy a szimpla egerészés itt kevés lenne, ezért betettek egy parancstárcsát, ami ugyan átláthatatlan, de legalább használhatatlan. Ezt az Enter lenyomásával vagy jobb klikkel varázsolhatjuk a képernyő közepére, és lényegében minden ukázt erről adhatunk ki, ha nem boldogulunk a hangirányítással. Kivételt képez ez alól a csapat mozgatása, az kivitelezhető a mozgási pontokra kattintással.

A probléma a tárcsával egyrészt az, hogy időigényes a használata. Célba venni egy ellenséget például úgy a legegyszerűbb, ha rákattintasz, ekkor előugrik a tárcsa, ahol kikeresed a „vedd célba a 123-as katonát", rákattintasz, és indul a golyózápor... már ha addigra a bakáid nem puffantották le a delikvenst, ez esetben kezdheted elölről a procedúrát. Ugyanis a tárcsán nincs rajta minden parancs, minden lehetőségből csak egy-egy szerepel. Egy célpontot vehetsz tűz alá, egy mozgási pontra vezetheted oda hőseidet, és így tovább. A dolog érthető, hiszen a tárcsán mégsem szerepelhet tíz mozgási pont és húsz ellenfél. Csak akkor mire van? Miért nem volt jó a hagyományos „rákattintok a célpontra és agyonlövik" megoldás? Ja, hogy úgy senki sem akarná a hangirányítást használni? Pech. Így valószínűleg a játékosok sem nagyon fogják majd használni.

MI A THERE CAME AN ECHO?

Mivel kezdek kifogyni a rendelkezésre álló helyből, így arról már nem írok litániát, hogy a program látványban sincs a toppon, a képek amúgy is magukért beszélnek. Unalmasak, tizenkettő egy tucat térképek. Mindemellett a játék kipörgethető három óra alatt, már ha pörgetésnek nevezzük azt, hogy ebből sacc per kábé másfél-két óra animáció. Viszont nagyon jó a zenéje. Szóval, hogy a kérdésre válaszoljak: a There Came an Echo egy rossz játék.

Cities: Skylines

[ÍRTA KREDENC] **250 karakternyi bevezető és 11.500 karakternyi cikk – ez volt wilson kérése a Cities: Skylines kapcsán, holott szívem szerint annyit írnék csak róla: megérkezett „A" városépítő játék, menjetek, vegyétek meg, engem meg hagyjatok játszani. Mert végre van mivel.**

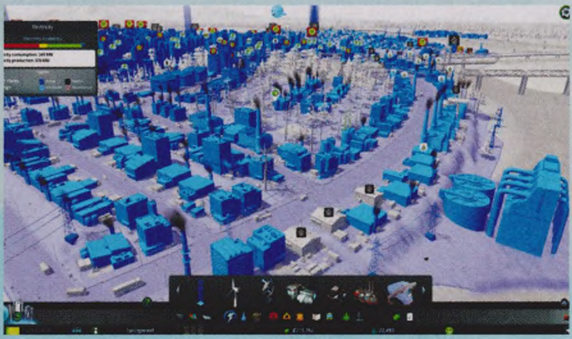
A szakállas-szemüveges zseni, Will Wright életművével az a feneség, hogy egyszerre teremtett műfajt és lehetetlenítette el az utódait. A Sims-vonalat pár jobb-rosszabb próbálkozás után hamar feladta a konkurencia (amit azóta is nagykanállal használ ki az EA), a SimCity-féle városépítés trónja azonban folyamatos ostrom alatt áll, bár a negyedik részig a királyi ülőalkalmatosságon rendíthetetlenül ücsörgött a boldogult Maxis aktuális porontya. Aztán a (szintén páratlan) Spore után Will lelépett, a Maxis pedig nem tudott mit kezdeni az örökséggel, a legutóbbi részben is sokan csalódtak-csalódtunk – más viszont nem nagyon volt a piacon. Legközelebb az igazsághoz a Monte Cristo Cities-szériája jutott, de annak kálváriájáról már énekeltem eleget, legutóbb épp előző számunkban. Mindezek miatt sokunk számára megmaradt királynak a jó öreg SimCity 4. Eddig.

SKANDINÁV ZSENIALITÁS

Eddig, és ehhez megint a Paradox kellett – a svéd fejlesztő és kiadó hihetetlen érzékkel és nem kevés bátorsággal küld harctérre rétegjátékokat és karol fel ismeretlen csapatokat. És eddig nem nagyon hibáztak, legyen szó az Arrowheadről (Magicka és társai), a Taleworldsről (Mount & Blade), vagy épp a Colossal Orderről. Az apró finn csapatnak a közlekedési-gazdasági szimulátorok pangó piacán sikerül megvetni a lábát pár évvel ezelőtt a Cities in Motion első két részével, és innen tulajdonképpen logikus továbblépés volt a városépítés. Jó magam is kíváncsi voltam, mit raknak össze a kétségkívül tehetséges lányok-fiúk, de nem kevés félelem is munkált bennem, főként a bevezetőben emlegetett jó pár arcra esés és feladott remények miatt. Feleslegesen. A Cities: Skylines ugyanis pontosan az a játék, amire tizensokéve várunk.

A műfaj legnagyobb rákfenéje – és, ahogy ezt annak idején a tesztemben is kifejtettem, valahol ezzel küzdött az újkori SimCity is –, hogy meg kell találni az egyensúlyt a régimódi, szöszölős játékmenet és a mai, rohanó világban élő alkalmi játékosoknak szóló egyszerűsítések között. Egyik sem mehet a másik rovására, ami borzalmasan nehéz feladat, ám a finneknek, ha nem is tökéletesen, de sikerült a mutatvány, és már ezért is meghajtom előttük a fejemet. Az alapok persze változatlanok: meghúzol

A tömegközlekedés elsőrangú, gyakorlatilag a Cities in Motion-sorozat továbbfejlesztett változatát rakták a játékba.



néhány utat, kijelölsz melléjük lakó-, kereskedelmi- és ipari övezeteket, ellátod ezeket vízzel és árammal, aztán hagyod, hogy a szimuláció elkezdje benépesíteni városodat, majd jöhet a menedzselés és fejlesztés. Az összes többi pedig vegytiszta zsenialitás.

SZÍNTISZTA SZIMULÁCIÓ

Kezdjük azzal, hogy nincs régiózás, vannak viszont térképek – baromi nagy térképek. Igen, végre nem zsebkendőnyi területen kell bűvészkedned, szinte korlátlan játszóteret kapsz, hogy kiéld kreativitásodat el" az embert, nem ijeszt meg azzal, hogy egyből bedob egy hatalmas placc közepére, és azt se tudod, merre indulj. Ráadásul ez a fajta fokozatosság az eszközökre is érvényes, ugyanis csak annyi játékszert kapsz a kezedbe, amennyivel elindíthatsz egy várost, és az egyes, a polgárok számához kötött lépcsőfokok megmászásával jutsz hozzá az újabb és újabb lehetőségekhez, legyen szó az adózásról, a közszolgáltatásokról, iskolákról, tűzoltóságról, vagy épp a vasútról, metróról. És végre – legalábbis szerintem ez hozzátartozik a városépítés-

Tartalmas, iszonyúan könnyen átlátható, mégse szimpla: a Cities Skylines tökéletesen kombinálja az elemeket.

és megvalósítsd városépítészi álmaidat. Illetve, és ez az első remek ötlet, az első kapavágást egy relatíve kis területen végezheted el, és ha településed létszáma elér egy bizonyos szintet, megvásárolhatsz egy vele szomszédos területet. Ez egyrészt pontosan úgy működik, mint a valóságban, másrészt nem „anyátlanítja hez – a csatornázásról is magadnak kell gondoskodnod (úgy az ivóvízről, mint a szennyvízelvezetésről), és a távoli erőműből is neked kell elhúznod a villanyvezetéket a lakónegyedhez, ahol aztán már házról házra „terjed" az áram. Szerencsére mindehhez egy rendkívül egyszerűen és könnyen kezelhető eszközkészletet kapsz.

ÍGY BŐVITSD A VÁROSODAT (INGYEN)

Szinte lehetetlen feladat elé állított wilson azzal, hogy válasszak ki öt fontos modot a Steam Workshop kínálatából, hiszen annyi minőségi munka található a műhelyben, és olyan sok területen lehet továbbnövelni az élményt. De lássuk az én kedvenceimet!

AUTOSAVE - PER CITY (CONFIGURABLE)

Számtalan automatikus mentést biztosító mod érhető el, nálam skwas munkája vált be, mert egyszerű és megbízhatóan működik. Városonkénti mentés, konfigurálható időközönként. Ennyi, és ez bőven elég nekünk.

ALL 25 AREAS PURCHASABLE

Minden térkép 25 szeletre van osztva, ebből összesen kilencet vehetsz meg. Ha azonban nagy terveid vannak, ezzel a moddal az utolsó mérföldkő elérése után az összes területet felvásárolhatod.

EXTENDED PUBLIC TRANSPORT UI

Részletes információk az egyedi színekkel elkülöníthető, és tetszés szerint elrejthető busz-, metró- és vonatjáratokról a közlekedési infópanel megfelelő elemére kattintva. Gyakorlatilag kötelező!

TRAFFIC REPORT TOOL

Áll a forgalom, és nem tudod miért? Itt a megoldás! Megtudhatod, egy adott szakaszon közlekedő járművek merről merre tartanak, vagy egy épületet hogy közelítenek meg, így optimalizálhatod az útvonalakat.

INFO VIEW BUTTON ENABLER

A város tervezéséhez számomra alapvetés, hogy az elérhető erőforrásokat az első pillanattól lássam, ez a mod pedig elérhetővé teszi az összes szűrőt. Ajánlom mellé a Persistent Resource View modot is!

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Colossal Order

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

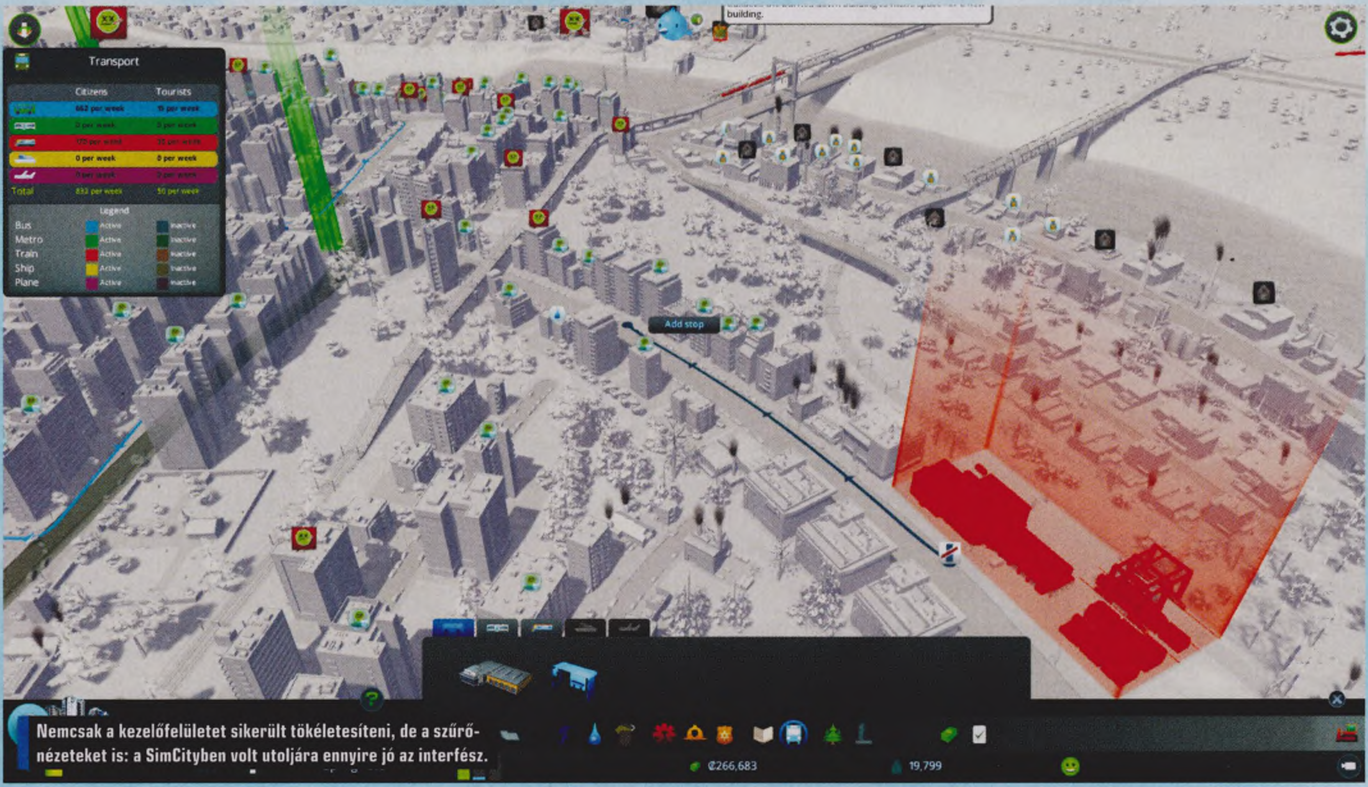
Cities XL
2009 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

SimCity
2013 (EA)

Már az utak építésénél is szinte zavarba ejtő kínálat fogad: húzhatod az aszfaltcsíkot egyenesen, szabályos ívekben, vagy szeszélyesen kanyarítva, sőt az alapértelmezett rácshálóhoz igazítást is kikapcsolhatod, a PageUp / PageDown gombokkal pedig tetszés szerint emelheted és süllyesztheted őket, így valóban csak a képzeleted szab határt az úthálózat kialakításánál – és akkor még nem is említettem, hogy az utak bővítése, fejlesztése szintén egy kattintással kivitelezhető. A zónázás épp ennyire kezes: lehet egyszerre kitölteni a zónázható területeket vagy akár négyzetenként, de kétféle méretű ecsettel is pacsmagolhatsz. A kezelőfelület átlátható, minden a képernyő alján található, nincs szétszórva a szélrózsa minden irányába – tényleg pár perc, és úgy használsz mindent, mintha mindig is ezzel foglalatoskodtál volna (főleg, ha már kicsit is jártas vagy a műfajban, hiszen azért az elemek jó része ismerős lesz innen-onnan). A kamera kezelésére ugyanez mondható el, a zoomszint tökéletes, egész közelről is megfigyelheted városod nyüzsgő életét, és messzi madártávlatból tekintheted át a lehetőségeidet, a bekapcsolható szűrők pedig majd' minden információt tartalmaznak, amire szükséged lehet. Mindez persze semmit nem érne, ha a szimuláció nem működne. Ám működik, úgy, ahogy az kell.

LAPRA SZERELT VÁROS

Sőt, még jobban. Alapvetően ugyanaz a mechanika, mint amit megszokhattunk, tehát bejátszanak a NIMBY/YIMBY effektusok, azaz gyárat nem illik lakóépületek mellé felhúzni, annál inkább parkot – sőt, a környezetszennyezés mellett a zajszennyezésre is figyelned kell, így például a lakosok annyira nem örülnek a forgalmas kereskedelmi egységek közelségének sem, ezért a boltok és a házak közé érdemes csendes kis irodákat telepíteni. A srácok tényleg nem bonyolították túl az életünket: van kis- és nagy sűrűségű lakó- és kereskedelmi zóna, plusz az ipar és az emlegetett irodák, melyek szintén munkahelynek számítanak, elsősorban az iskolázott polgárok számára. Az épületek



Nemcsak a kezelőfelületet sikerült tökéletesíteni, de a szűrőnézeteket is: a SimCityben volt utoljára ennyire jó az interfész.

az egyes zónatípusokban több szinten fejlődnek az emlegetett „szeret/nem szeret" paramétereknek megfelelően: csendes, biztonságos környék, játszótér vagy szobor a közelben, tűzoltók, mentők, iskolák elérhető távolságban, működő szemét- és halottszállítás (bármilyen meglepő is utóbbi, ám újabb nagyszerű ötlet, hiszen a mindennapi élethez hozzátartozik az elhunytakról való gondoskodás), és természetesen így szabályozhatod is, hogy milyen házakkal népesüljön be az adott környék.

Rutinos „citysek" nyilván kiszúrták az előbbi felsorolásban, hogy csak egyféle ipart említettem. Nos, ez igaz is, meg nem is, és ez a játék egyik igazán nagy dobása: a városodban ugyanis kijelölhetsz kerületeket, egy ecsettel befestve a megfelelő részt, és ezeket olaj- vagy érckitermelő, agrár és papíripari területekké nevezheted ki; ekkor eltűnnek a korábban ott megépült üzemek, és az adott ágazatnak

megfelelő építményekkel népesül be a kerület. Magamat kell ismételnem: zseniális ötlet, és nagyszerű kivitelezés. Ráadásul ezen eszközzel nemcsak az ipart szakosíthatod, hanem a város más részeit is kerületekbe sorolhatod, ahogy a mindennapi életben, nevesítve a kereskedelmi élet központját, a csöndes kertvárosi negyedet, a repteret és így tovább.

Mi több, a kerületekben eltérő lehet az adó mértéke (a gazdagabb polgároknak vagy tehetős üzleteknek nyilván nem jelent gondot a nagyobb sáp), és a városi rendeleteket is „testre szabhatod" ezáltal; ha például a játék elején még nem akarsz sok tűzoltóságot telepíteni a magas fenntartási költség miatt, elég egyet lepakolni a lakosoknak, az ipari kerületben pedig kiadni a füstérzékelők telepítésének ukázát, így csökkentve a tűzveszélyt, és spórolva némi pénzt a városi kasszának.

Az pedig, hogy nincs régiózás, szintén nem akkora hátrány, hála a hatalmas területeknek. Ha a rendelkezésedre álló placcot nem egyetlen városnak tekinted, hanem egy komplett agglomerációnak, akkor felhúzhatsz a központi nagyváros köré mezőgazdaságból élő falvakat, iparvárosokat, üdülőterületeket és így tovább, hetekre (sőt, hónapokra) elég munkát és szórakozást biztosítva tenmagad számára. Ehhez mindent megkapsz – illetve mindent megtalálsz a neten.

TÉRKÉP E TÁJ

Ha elég kreatívnak érzed magad egy térkép megalkotására, ráadásul szeretnéd, ha az egy létező város valós képét mutatná, látogass el a http://terrain.party címre! Itt kiválaszthatod a Föld bármely városát, ezután az Export ikonra bökve lementheted az úgynevezett Height Mapet egy zip fájlban. Ezt ki kell csomagolni, majd a megfelelő elemet (ajánlott a Merged elnevezésű) a térképszerkesztőbe (Tools / Map Editor) importálni. Utána jöhet az érdemi és igazi munka – de az alapok legalább már megvannak. Chris például ennek segítségével gyártotta le Budapest térképét, amit megtalálsz a Műhelyben!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE SZÍVD VISSZA

A vízellátás legfontosabb alapszabálya, hogy nézd meg az élővíz folyásirányát (fehér nyilak mutatják), és a csatornakiömlőt a szivattyú alá telepítsd, hogy utóbbi tiszta vizet szívjon fel, a sodrás pedig elvigye a gusztustalan trutyit. A csatorna kétirányú, azaz nem kell külön gerinc az ivóvíznek, egy másik pedig a szennyvíznek, egy csőszakasszal megépíted mindkét gerincet.

VARÁZSSZÁM

A tervszerű csatornázáshoz elég megjegyezned egy számot: 440. Húzz meg egy 440-be kerülő csatornaszakaszt, itt húzz be egy leágazást, majd újabb 440-es szakasz, leágazás, és így tovább, míg kiépíted a gerincvezetéket. A 440 pénznyi távolságra lévő leágazásoktól húzott csatornák tökéletesen lefednek minden területet, így költséghatékonyan tudod kiépíteni az oly fontos infrastruktúrát.

ÁRAM HÁZTÓL HÁZIG

A villamosítás alapszabálya, hogy az egymás mellé épült objektumok „terjesztik az áramot" (hiszen össze vannak drótozva), így elég az erőműtől az első épületig elhúzni a távvezetéket – ha átgondoltan zónázol, a földből kinövő házak már továbbadják egymásnak a 220-at. Persze utak bővítésekor mindig meg kell nézned, nem szakadt-e meg az összeköttetés, de kis odafigyeléssel minimumra csökkentheted az oszlopok számát.

KÖZÖS ÖRÖMÖK

Mert persze a Cities: Skylines korántsem tökéletes. Érthetetlen például az automatikus mentés hiánya, hiszen könnyű elveszni a játékban, és egy adatvesztés sok-sok órai munkát képes lenullázni. Aztán az egyes eszközök elérésének mérföldkövekhez kötöttsége is magával hozott pár butaságot – például a nagyobb eltűnik, pedig nyilván a „bányászkerület" határát a lelőhely határozza meg, és elég macerás ide-oda kapcsolgatni a szűrő és az ecset között. Ennél is furább, hogy bár alapvetően egyszerűen és nagyszerűen kivitelezhető a tömegközlekedés kiépítése (és az jól is működik), az egyes jártatok nyomon követése nem túl kezes, pedig a CiM után azt gondoltam, ez a rész lesz

Még a legmerészebb álmainkban se gondoltuk volna, hogy a Cities Skylines ennyire jó lesz: új király született!

forgalmú utakhoz csak akkor jutsz hozzá, ha egyetlen kétsávos szakaszt meghúzol, ami így felesleges megkötés. Ennél is fájóbb, hogy a természetes erőforrásokat megmutató szűrő nem érhető el az első kapavágás előtt, hiszen aki kicsit is jártas a műfajban, tudja: minden azzal kezdődik, hogy megtervezzük a várost, és nyilván oda jelöljük ki az ipar helyét, ahol van jó termőföld a mezőgazdaság számára, vagy a mélyben olaj, érc; ráadásul ha már eléred ezt a nézetet, bármely eszközre átváltva a leginkább rendben. És bár a látvány egészen kiváló, kevés a modell, így meglehetősen egyforma épületekkel népesül be a város, plusz a nap/éj ciklus is nagyon hiányzik, hiszen ki ne szeretne gyönyörködni a kivilágított épületekben és fényben fürdő utcákban. Szóval vannak tüskék itt-ott – ám figyelembe kell vennünk, hogy mindezt egy apró csapat, mindöszsze kilenc ember (!) rakta össze. És még valamit: hogy a felsoroltak jó része már zárójelbe tehető, és ezt nem is elsősorban

ÉRTÉKELÉS

KREDENC

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 3 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB DX10 SM4.0 VGA, 4 GB HDD

A definitív városépítő játék, amelyre évtizede várunk, amely minden érte kiadott fillért és minden vele eltöltött percet meghálál. Nem hiba nélküli, de minden hibájával együtt szerethető, és nagyon, nagyon jó vele játszani.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Hatalmas játszótér, egyszerűség és könnyű kezelhetőség, remek szimuláció, látványvilág, ötletek, és teljes körű közösségi támogatás.

KONTRA

Pár tervezési baki és sorja, de a játékélmény mindenért kárpótol, a többire meg ott vannak a modok...

92%

a patcheknek köszönhetjük (bár azok is jönnek szépen, a srácok dicséretre méltó módon reagálnak a visszajelzésekre), hanem a játékosoknak, hála a Cities példaértékű fejlesztési filozófiájának.

A játék ugyanis Steam Workshop integrációval, beépített objektum- és térképszerkesztővel érkezett, és olyannyira nyílt, hogy már a kiadást követő első pár napban megérkeztek azok a modok, amelyek a fentiekre gyógyírt kínáltak. Azóta pedig olyan mennyiségű és minőségű modifikációkat lehet elérni és kényelmesen a játékba integrálni, hogy ma már szinte bármit megtehetünk a városunkban és a városunkkal. A Paradox és a Colossal Order ígérete szerint persze jönnek majd ingyenes frissítések és fizetős tartalmak is – és ha valaki megkérdezi, hogy miért fizetnénk bármilyen csomagért, ha a modderek mindent, de tényleg mindent képesek elkészíteni ingyen, a válasz a fentiek fényében, és az általam adott pontszám tükrében is kézenfekvő: mert megérdemlik a srácok, mert a játék minden kiadott fillért megér, mert pontosan azt kapjuk, amit egy városépítő játéktól elvárunk. Lehet, hogy sok elemében zavarba ejtően hasonlít Will Wright örökségéhez, máshol pedig picit még nyers, ám épp azt az evolúciós lépést kínálja, amit a 2013-as SimCityben kerestünk, de nem találtunk, amire a 2003-as SimCity4 óta várunk. Minden hibája, minden gyermekbetegsége ellenére egy szerethető, sőt imádni való csöppség, aki, ismerve a Paradox terméktámogatási stratégiáját és látva a fejlesztők eltökéltségét, no meg a közösség lelkesedését, a következő hónapok és évek során igazi uralkodóvá érhet, hogy elfoglalja méltó helyét a műfaj régóta üresen árválkodó trónján. Örüljünk tehát, polgártársaim: le roi est mort, vive le roi - meghalt a király, éljen a király! G

CSENDRENDELET

Figyelj oda a zajszennyezésre (noise pollution), hiszen polgáraid csöndes környéken szeretnek élni. Fontos tudni, hogy a kereskedelmi zónák is hangosak (ahogy egyes bónuszépületek, mint a stadion vagy az operaház is), ám az irodák (offices) nem, így okos dolog, ha a lakóövezet és az üzletnegyed közé irodákat telepítesz; ez egyben munkahelyeket is teremt, amikkel akár a teljes ipart kiválthatod.

ÜLLŐI ÚTI FÁK

Az utak fejlesztését nem szabad elhanyagolni, hiszen a város növekedésével a forgalom is nő. Nyugodtan építs négysávos utakat már az első kapavágások után, majd amikor a város nagyobb lesz, elkezdheted telepíteni a fákat is (azaz felfejleszteni az utakat a 7500 lakostól elérhető, növényzettel szegélyezett verziókra). A fák úgy a zaj-, mint a környezetszennyezést csökkentik, és még mutatós is a dolog.

TEDD ODÉBB A SULIT

Ne feledd, hogy a „készen kapható" középületeket (iskola, rendőrség, parkok, erőművek és a többi) bármikor áthelyezheted, ha egy fejlesztésnél útban vannak, nem kell tehát lebontani és újraépíteni őket. Csak kattints az épületre, majd a bal alsó sarokban lévő ikonra (Relocate building), és máris átpakolhatod az objektumot, némi felárért cserébe, ami még mindig olcsóbb, mint a zsír új kecó.

IRÁNY A NYÓCKER

A kerületek (district) rendkívül jól használhatók, nemcsak az iparosítás szakosítása miatt, hanem a különféle célú városrészek (üzleti negyed, kertváros, belváros stb.) elkülönítésére is (sőt, akár egyes épületeket vagy főutakat is elnevezhetsz így). A kerület nevére kattintva elérheted az adatlapját, ahol a Policies gombra bökve egyéni rendeleteket is kiadhatsz, illetve picit játszhatsz az adókkal is.

Hotline Miami 2: Wrong Number

[ÍRTA FLYNN] A Hotline Miami óriási sikerének váratlansága után nem túlzás azt mondani, hogy a második részre nemcsak az indie-játékosok vártak nagyon, hanem az egész világ. S mennyire kár, hogy pont főműsoridőben szerepel le teljesen a játék, ami most igazán tarolhatott volna.

Valahol az ötödik vagy hatodik óra után vagyok, szerencsére már a stáblista pörög, bár be van még közéjük ékelve pár felesleges videó: végigjátszottam a Hotline Miami várva várt második részét, a Wrong Numbert. Tele vagyok frusztrációval, keserűséggel, és masszívan áll bennem az ideg, mert ennek az év játékának kellett volna lennie, pláne, hogy több mint két évet vártunk rá, erre közel sem az. Talán soha nem mondtam még ilyet, de a szoftvert jegyző Dennatonnak nem kellett volna mást csinálnia, mint egy az egyben lemásolnia, megismételnie az első részt. E helyett azonban ők belenyúltak mindenbe, egy rakás újítást eszközöltek, és ezek mind csak ártottak a végeredménynek.

A pályákon sokkal több az élet, mint az előző részben, de ez sajnos nem kárpótol a rengeteg frusztráló pillanatért.

TÉVES SZÁM

Az még elfogadható, hogy most egy fokkal koherensebb a történet, hiszen gondolatiságban az első rész mögé megyünk, az új szereplőkön keresztül találkozhatunk pár régi arccal, és megtudhatunk valamit arról, hogy bizonyos embereknél miért csörög olykor a telefon, aztán mennek mészárolni. 1991-ben vagyunk, de néha visszatekintünk 1985-be, és ez még rendben van, bár igazából nem derül ki semmi, ugyanazt a pszichedelikus LSD-tripet éljük át, csak míg az első rész narratívája nem arra futott ki, hogy bármi következtetést is levonjon az utolsó pálya végén, addig itt végig van egy se füle, se farka cselekményvezetés, ami csak kérdőjeleket hagy maga után. De ez csupán az elhanyagolható, kisebb rossz.

> Az év egyik legnagyobb csalódása lett a HM2, pedig tökéletes folytatásnak tűnt.

Az alapvető fájdalmak valahol két-három pálya után kezdődnek, mikor a játékos sokadszor kénytelen szembesülni azzal, hogy itt nincs „örömmészárlás", nem lehet következmények nélkül berontani sehova és kombózni, hanem bizony fülünket-farkunkat behúzva kell sarokról sarokra óvatosan kolbászolni, ráadásul még ekkor sem lehetünk biztosak abban, hogy nem lő le valaki minket lehetetlen messzeségből. Ezúttal ugyanis a pályák nem beláthatók, hiába tartjuk végig lenyomva a shiftet, bizonyos részek akkor sem tekinthetők meg, és tömegével fordul elő, hogy pont azokon a részeken áll valaki egy géppisztollyal arra várva, hogy leszedhessen minket. Ennek eredményeként fél óra után mindenki rájön, hogy érdemes inkább a komfortzónán belül maradni és apránként haladni előre, ezzel viszont lőttek a masszív kombózásnak, amiről az egész Hotline Miami szólt. S nem segít az egészen, hogy a legtöbb ellenfélnél lőfegyver van, maszkok pedig gyakorlatilag nincsenek, de legalábbis a szerepük teljesen elhanyagolható.

A rossz pályatervezést és igazságtalan előnyben lévő ellenfeleket még ellenszenvesebbé teszi, hogy ezúttal minden küldetés több részből áll (három-négyből), és ha mondjuk megcsinálunk kettőt, majd kilépünk, mert teszem azt, el kell indulni dolgozni, akkor délután megint a megbízás legelejéről indulunk, a játék ugyanis nem ment közben. S ez bizony szemétség, mert míg a Hotline Miamiben egy pályát egy és három perc közt le lehetett tudni, addig itt van olyan, amihez öt-tíz perc kell, és ez néggyel beszorozva már nem valami kellemes. Ja, és említettem a bugokat? A beakadó ellenségek néha még szívatósabbá teszik a játékot, mert nem lehet megölni őket, ám mikor továbbmegyünk két sarokkal, tök váratlanul elindulnak felénk és végeznek velünk.

CSATLAKOZÁSI PROBLÉMÁK

Szóval, nehéz bármi jót is mondani a Wrong Numberről. A zenei anyagnak legalább vannak kellemes pillanatai, de az előd e tekintetben is jobb volt. S általában minden küldetés után erre a megállapításra jutunk. Leginkább az érezhető, hogy a készítők nagyon sokat dolgoztak rajta, mert tisztában voltak vele, hogy magasra került a léc, de annyira meg akartak újulni, hogy nem vették észre a hibákat. Állítólag lesz harmadik rész is, amire ezek után nem tudom, hogy kíváncsi vagyok-e, de hátha tanulnak majd a rajongók szigorú kritikáiból, és javítanak.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Dennaton Games

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1,2 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 8 VGA, 400 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nagyon fájdalmas volt végigjátszani a Wrong Numbert, nem szívesen ajánlom senkinek, aki szerette az első részt. Persze tudom, hogy mind ki fogjátok próbálni, de emlékezzetek: én szóltam!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **25%**

PRO

Bárcsak lenne valami.

KONTRA

Borzasztó pályatervezés, az ellenfelek igazságtalan előnyben vannak, ráadásul bugosak. A maszkok választhatóságának teljes hiánya sem tett jót a játéknak.

54%

87%

Ha kíváncsi vagy a Hotline Miami első részének tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket!

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/hotline-miami

SID MEIER'S STARSHIPS

[ÍRTA WILSON] **MEGLEHETŐSEN SOK ESZTENDEJE MÁR ANNAK, MIKOR SID MEIER NEMCSAK A NEVÉT ADTA EGY JÁTÉKHOZ, DE TÉNYLEGESEN KÖZRE IS MŰKÖDÖTT BENNE, MOST VISZONT ELJÖTT AZ IDŐ, HOGY A VETERÁN SZTRATÉGOSZ FEJEST UGORJON A MÉLYVÍZBE.**

A Sid Meier's Starships mégsem nevezhető „teljes értékű" játéknak, legalábbis ha a Firaxis eddigi életművéhez, elsősorban a Civilization-szériához viszonyítjuk: már csak azért sem, mert az elsődleges célplatformja az iOS, a PC-s változat pedig egyértelműen csak egy utángondolás, egy olyan kötelező port, ami a szintén a hordozható világba megálmodott két Ace Patrol esetében is megvalósult, csak ott hónapokkal az első változat kiadását követően. A Starships viszont rögtön érkezett, de ettől se jobb, se platformhűbb nem lett.

ŰRBARBÁROK

A Starships persze nem éles váltás a műfajt tekintve Meier számára: alapvetően körökre osztott stratégiai játék, ugyanabban az univerzumban, melyben a legutóbbi Civilization, a Beyond Earth is szerepelt.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 1.8 GHz vagy AMD Athlon X2 64 2.0 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 850 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Sid Meier's Starships nagyon egyszerű kis stratégia, amely tud ugyan szórakoztató lenni, de hiányzik belőle a mélység és a tartalom. Kiegyensúlyozatlan, és nyomokban sem olyan addiktív, mint amit a családfája sugallna.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Élvezetes harcok, látványosan fejlődő hajók.

KONTRA
Egyszerű átirat, kevés tartalom, teljes kiegyensúlyozatlanság.

55%

Tulajdonképpen az utóbbi vége után vagyunk, a kolonizáló frakciók teljesítették a küldetésüket, és visszajutottak az űrbe. Barátságosabbá, civilizáltabbá persze nem váltak ezáltal, hiszen az új hadszíntéren is az a legfontosabb céljuk, hogy birodalmat építsenek, és eközben elpusztítsák azt, aki nem hajlandó behódolni nekik.

Te magad is egy ilyen ambiciózus vezető vagy: három csoport (Supremacy, Harmony, Purity) közül kell kiválasztani a kiszemelt vezért összesen 24 különböző figura közül, mintha csak fajt választanál. Ebből fakadóan persze mindegyik valami extra tulajdonsággal rendelkezik (megnövelt morál, extra hajó, gyorsabb termelés), és csak rajtad áll, melyik passzol a legjobban a játékstílusodhoz.

TUDTUK, HOGY NEM LESZ BONYOLULT, DE ENNYIRE EGYSZERŰRE ÉS TARTALMATLANRA NEM KÉSZÜLTÜNK.

HÓDÍTÓK

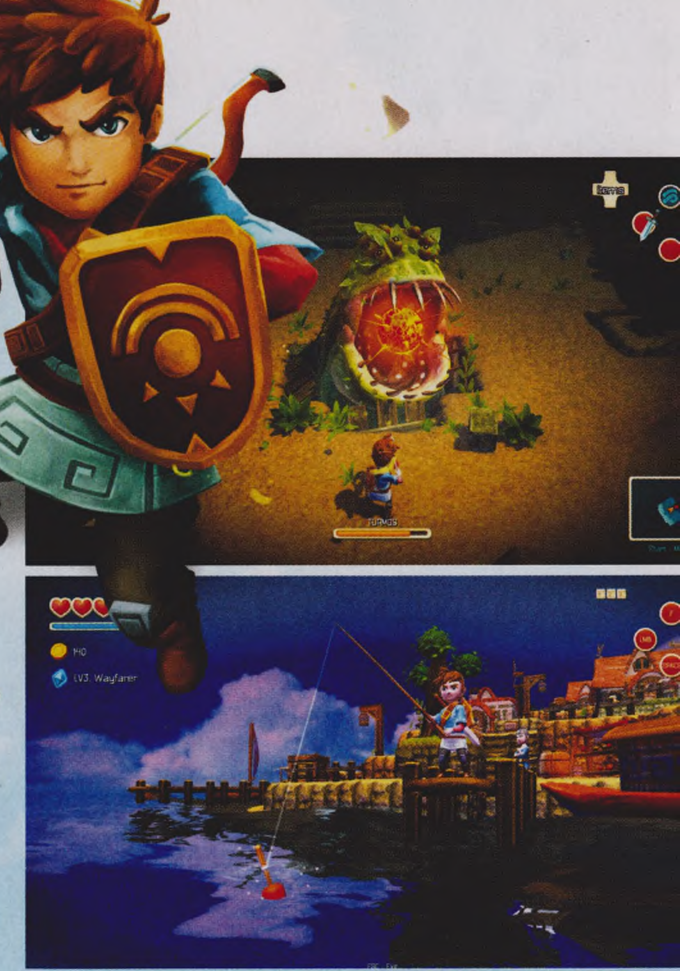
Akármelyikre is essen a választás, markáns különbség szokás szerint azért most sincs köztük, hiszen a játékmenet nem változik, a feladat és annak kivitelezése mindig ugyanaz: a flottával megindulni az ismeretlenbe, eljutni oda, ahová még senki sem merészkedett, agyonlőve gyakorlatilag mindenkit, közben odafigyelve arra is, hogy a meghódított bolygókon új városok létesüljenek, azok pedig nyersanyagokat termeljenek. Erre azért van szükség, mert ebből fedezhető egyrészt a hajók fejlesztése, felfegyverzése és legyártása, másrészt maga az építkezés, illetve az elmaradhatatlan kutatás is.

Persze ezek mindegyike a lehető legegyszerűbben van megcsinálva, így például nem kell telepesekkel bajlódni, a településeket rendesen kormányozni, működnek azok maguktól. Épületből sem nagyon van több fél tucatnál, ahogy a sok előnyt nyújtó Csodákból sem (melyek közül néhány annyira kiegyensúlyozatlan, hogy komplett meccseket lehet velük nyerni), és ezek mindegyike is egy célt szolgál: az űrflotta kigyúrását.

A Starships lényege ugyanis a harc, és igazából ez a játék egyetlen igazán jó és tényleg élvezetes része. A hatszögekre osztott hatalmas csatateret megkerülendő bolygók, a mozgást akadályozó, de idővel elporladó aszteroidamezők nehezítik. Természetesen mozogni csak adott határokon belül lehet, és minden egyes cselekedet (lövés, vadászgépek kieresztése) akciópontot emészt fel, így jó alaposan ki kell sakkozni, mikor és mit érdemes és szabad is csinálni. Normál nehézségi szinten különösebben nagy kihívással nem lehet számolni, a nehézséget nem is maguk az ellenfelek adják, sokkal inkább a ritkán előbukkanó egyedi kondíciók. Ilyen mondjuk az elfogás, mikor egy rettentő fürge hajót kell még azelőtt szétkapni, hogy az eliszkolna egy teleportkapun, vagy az anyabolygók ostroma, ahol nemcsak a túlerővel, de a különleges védelmi egységek mindegyikével is meg kell küzdeni.

Ebből is látszik talán, hogy ez messze nem egy komplex játék, és szerencsére nem is akar az lenni, ám ez ezen a platformon, ezen az áron azért kevés. A beígért Beyond Earth-ös extrák teljesen súlytalanok, az átirat pedig annyira egyszerű, hogy a felbontáson kívül nem is nagyon lehet mást állítani – iOS-en érdekes színfolt, PC-n viszont inkább csak arra alkalmas, hogy tartsunk egy kis szünetet két komolyabb Civilization-meccs között.

Oceanhorn
Monster of Uncharted Seas



[ÍRTA LOR] **A Zelda-klónok kínálata meglehetősen szegényes PC-re, a konzolon született műfaj manapság is már inkább a mobileszközökön hódít. Ezt az űrt hivatott betölteni az Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas PC-s portja, ami valóban hiánypótlóra sikeredett.**

A nyolcvanas évek végén felbukkant The Legend of Zelda generációk számára határozta meg a konzolos akció-kalandjátékok fogalmát, sikerreceptjét pedig sok kis Zelda-klón próbálta utánozni, többé-kevésbé szemtelenül másolva az ikonikus példaképet. A másolatok azonban az elődhöz hasonlóan megmaradtak a konzolok (és immáron mobilok és tabletek) világában, csak kevesen merészkedtek át más platformra. Az Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas is eredetileg iOS rendszerekre készült, a PC-sek most azonban egy revampolt verziót kapnak kézbe.

A semminél több, mondhatnánk, de az Oceanhorn nemcsak a PC-ről hiányzó Zelda-játékok űrje miatt jó, a saját lábán is meg tud állni.

KALANDRA FEL!

A történet a példakép hagyományaihoz híven egy hősi, epikus kaland, melynek főszereplője egy kusza, barna hajú fiúcska. Az ő feladata lesz, hogy karddal és pajzzsal, na meg némi varázslattal felvértezve útra keljen az Arcadia nevű birodalom megmentésére, mivel azt a tenger ősgonosza, egy Oceanhorn nevű monstrum fenyegeti. A kissrác az öregje által hagyott jegyzetek nyomán indul felfedezni a szigetvilágot, hogy összegyűjtse a három ősi erő szimbólumait, amelyek segíthetnek a szörny ellen vívott harcban. A csapat célja az volt, hogy az olyan régi konzoljátékok előtt tisztelegjen, amelyekben még nem az eszetlen XP-darálás volt a középpontban, hanem a világban való kalandozás és az eldugott dungeonök felfedezése. Így az Oceanhornban is szigetek közt hajókázva kell kulcsok és elhagyatott ládák után kutakodnunk fejtörőket megoldva, miközben a játék nem fogja túlságosan szorosan a kezünket: feljegyzésekből kell kikövetkeztetnünk, hogy melyik a következő állomás, és útközben több NPC-vel is szóba elegyedünk, mire egyik pontból a másikba jutunk.

ZELDA NYOMDOKAIN

Ez a kalandos játékmenet adja az Oceanhorn igazi ízét, ami tagadhatatlanul Zelda-mix, azaz akció-kalandjáték, sok-sok környezeti puzzle feladvánnyal dúsítva, némi szerepjátékos fejlődéssel. Az ellenségek elpusztításáért tapasztalati kristályocskákhoz jutunk, szintet lépve pedig újabb képesség a jutalmunk. Kardunk mellé íjat és bombákat is kapunk, az utóbbi eszköz sok fejtörőben játszik kulcsfontosságú szerepet. Így a csaták változatosan lezavarhatók, bár egy-két kivételtől eltekintve nem igazán izzasztók – a bossharcok esetében van csak szükség némi taktikára. A feladványok terén is kimondottan gyerekbarát programról van szó, javarészt csak dobozok tologatása és kapcsolók aktiválása a feladat, ám ez mégsem válik unalmassá annak köszönhetően, hogy egy igazán lebilincselő világot álmodtak meg az alkotók. Egyedi ötletekben ugyan nem bővelkedik a program, a recept mégis működik.

Az iOS-es gyökerek ellenére az Oceanhorn PC-s változata kifejezetten szép lett, látszik, hogy dolgoztak rajta.

ADATOK

KIADÓ **Cornfox & Bros**
FEJLESZTŐ **Cornfox & Bros**
MŰFAJ **akció-kaland**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1.7 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB DirectX 10 VGA, 700 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Élvezetes és jól kinéző Zelda-klón PC-seknek, amely ugyan egyáltalán nem forradalmi, de jó pár órára leköti az embert.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Színes és élénk világ, kalandos és izgalmas sztori, tartalmas játék.

KONTRA
Túl egyszerű nehézségi fokozat, nem túl összetett feladványok, egyedi ötletek hiánya.

80%

RETRÓ-MODERN BÁJ

Az iOS-átirat meglehetősen jól sikerült: a fejlesztők négyszer annyi poligonnal dúsították fel a látványt, amihez élesebb textúrák és részletek, valamint dinamikusabb effektek társulnak, hogy akár 4K felbontásban is gyönyörűen mutasson a játék. A sok élénkkék és -zöld szín használata a 16 és 32 bites éra esztétikájára emlékeztet, amire rátesznek egy lapáttal a már-már szeretni való szörnyecskék is. Az Oceanhorn világa annyira a Nintendo japános hagyományaiból merít, hogy senki sem gondolná, valójában egy kis finn indie-csapat kreálmánya. Érdekesség, hogy a játék zenéjét a Final Fantasyn is dolgozó Uemacu Nobuo, illetve Ito Kendzsi komponálta, így hangulatban is hozza a távol-keleti ízt. Irányítás terén sikerült megoldani a hatékony átszabást egérre és billentyűzetre, a kiosztás kényelmes és kellő mértékben reszponzív. Technikailag tehát mindenre próbáltak figyelni a készítők, egyedül az optimalizálás sikerült kicsit döcögősre – a minimálisan ajánlott gépigénynél azért erősebb vas kell ahhoz, hogy egyáltalán megmoccanni tudjunk.

A játék meglehetősen tartalmasra sikeredett, a főszál végigfutásához közel 15 órára van szükség, és ekkor még meg sem oldottuk a mellékküldetéseket és a szigetenként három kihívást, melyek további felfedezésre sarkallnak. Egyedül a túlságosan egyszerű feladatokat és szintén nem túl nehéz harcokat lehetne kis morgolódással illetni, de elbűvölő bájának köszönhetően még így sem válik unalmassá a játék egy pillanatra sem. Ennél tovább azonban nem megy, és a műfajt sem reformálja meg semmiféle eredeti ötlettel; nem korszakalkotó darab, sokkal inkább élvezetes, tisztességes iparosmunka, amely megéri a 15 eurós árcédulát.

Mushroom Men: Truffle Trouble

[IRTA LOR] **MINDIG IS EL TUDTAK BŰVÖLNI A TELJESEN EGYEDI HANGULATÚ, MÁR-MÁR BETEGES ÖTLETEKKEL TARKÍTOTT INDIE JÁTÉKOK, FŐLEG HA NÉMI PSZICHEDELIKUS BEÜTÉS IS TÁRSUL HOZZÁJUK. A MUSHROOM MEN ILYEN TÉREN ABSZOLÚT MEGFOGOTT, ÁM SAJNOS NEM VÁLT A KEDVENCEMMÉ.**

A játék alaposan fel van vértezve olyan potenciálokkal, mint az egyediség, a humor és a hangulat; javarészt ezek a Truffle Trouble erősségei, ami miatt mégsem bántam meg a vele töltött órákat. Az őrületet megalapozó nyitójelenet azonnal hangos röhögésre késztet, és demonstrálja azt az elvetemültséget, ami az egész programot jellemzi: Pax nevű gombánk egy nap szerelmeslevelet kap hódolójától, Truffle hercegnőtől, amit azzal a lendülettel tűzre is vet. A levél írója ugyanis szereti, imádja őt, és azonnal házasodna is vele – ez annyira nyomasztja a kalapos fajankót, hogy a sorok beköltöznek álmaiba, éjszakánként pedig a hercegnő elől menekül, aki egy cuppanós puszit kiosztani akaró szörnyeteg formájában kergeti. Minden pályán rémálmunkból kikecmeregve kell eljutnunk az etap végére, ahol az ágyikónkba huppanva pihenhetünk meg a rémséges trip után. A pályák díszletei bár eléggé önismétlők, nagyon jól festenek, az LSD-tripre hajazó színekkel nyakon öntött vizuális elemek csak úgy keveregnek, így az egész egy valóban álomszerű, őrült kavalkád, a hangok pedig erre rátesznek egy lapáttal. Mindig hallani fogjuk őket. Mindig.

BAD TRIP

A kacagásomat azonban később egyre többször az ingerült hörgés váltotta fel, és úgy az ötödik pálya után kezdett kevésbé mókássá válni a dolog. Minden etapban a nyakunkban lihegő hercegnő elől menekülünk; ahogy haladunk, úgy épül fel lábunk alatt a lezuhanó kockákból álló pálya. Azok sokszor torlaszokat okoznak, így gombánkkal nem csak ugrálnunk kell, hanem eltolnunk, felkapnunk és átrakosgatnunk elemeket, illetve pár idegesítő ellenfelet is ki kell iktatnunk útközben, akik ugyan nem túl szívósak, de pont mindig útban vannak. Persze mindezt a megfelelő tempóban kell végrehajtanunk, mert ha sokat teketóriázunk, a monstrum hercegasszony elkapja a grabancunkat. Viszonylag hamar megfogalmazódott bennem, hogy bár a hangulat fergeteges, sajnos sok dolog nem működik, ami egy platformer magját adja. Az oldalra görgetős, 3D-s perspektíva nem volt szerencsés választás, mert nem sikerült jól kivitelezni: sokszor nehéz a kockák rengetege miatt térben tájékozódni, ami miatt többször leestem ugrabugrálás közben, hiába jelzi Pax óvatos ingadozással a kockák szélét. Az egymást takaró elemek tetézik ezt, amit meg lehetett volna oldani azzal, ha áttetszőbbé válnának, mikor mögöttük matatunk.

HIÁBA AZ ELSŐRANGÚ TÁLALÁS ÉS A KIFEJEZETTEN REMEK HANGULAT, HA TÚLSÁGOSAN SOKSZOR KERGETNEK ŐRÜLETBE A TÚL NEHÉZ HELYZETEK.

FÁRASZTÓ FRÁSZ

A feladványok a lezuhanó kockák tologatásából állnak, ezeket kell felkapni, lerakni vagy eltolni úgy, hogy fel tudjunk kapaszkodni a magasabb kiszögellésekre. Sajnos, ha úgy forgatjuk be az elemeket, hogy azt már nem lehet korrigálni (kivenni és eltolni sem, esetleg leesik egy fontos kocka a mélységbe), akkor az egész pályát elölről kell kezdeni, sokszor pedig már erre vágyunk legkevésbé. Mindezt úgy végigélni, hogy a dömper hercegnő kiáltozását hallod egyre közelebb és közelebb, egészen frusztrálóvá tudja tenni az élményt, ezért a nehezebb szinteken kifejezetten kimerítővé válik a játék, mintsem szórakoztatóvá. Ezt lehet enyhíteni úgy, ha a könnyű fokozatot választjuk, ekkor a drága hölgy nem lesz az álom része. A nehéz fokozatot pedig, amelyben az alapbeállításnál is gyorsabban mozog a nőszemély, csak a birkatürelmű embereknek ajánlom.

Mindezek ellenére a sajátos stílus teljesen egyedivé teszi az egész játékot, így kétes érzések kavarognak bennem vele kapcsolatban: egy leárazás keretében érdemes vetni rá egy pillantást a platformerek kedvelőinek. Ha egy jó adag türelmet viszünk magunkkal az útra, még szórakoztató is lehet – a vicces hangok, poénok és hangulat sokszor képes ellensúlyozni a negatívumokat.

ADATOK

KIADÓ
Red Fly Studio

FEJLESZTŐ
Red Fly Studio

MŰFAJ
platform

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, SM 3.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Fergeteges humorral és hangulattal megáldott platformjáték, ami sajnos sokszor válik frusztrálóvá és egyenesen idegesítővé.

GRAFIKA:	70%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	55%

PRO
Remek tálalás, jó humor.

KONTRA
Frusztráló pályák, elszállt nehézségi szint.

65%

BATTLEFIELD HARDLINE

[ÍRTA CHRIS]

TÖBB MINT 12 ÉVE KÖVETJÜK FIGYELEMMEL A BATTLEFIELD-SOROZAT FELEMELKEDÉSÉT. A LEGÚJABB RÉSZ LÁTTÁN ÚGY TŰNIK, HOGY A CSÚCSOT KORÁBBAN MÁR ELÉRTÜK, MOST PEDIG MEGINDULTUNK A LEJTŐN LEFELÉ, MÉGHOZZÁ RÖGTÖN TELJES GŐZZEL, ZSARUKKAL A NYOMUNKBAN.

A Battlefield 4 megjelenése után sokan bitóra kívánták kedvenc szériájuk meggyalázása miatt a készítőket, akik egy olyan játékot dobtak piacra, ami voltaképpen félkész és rettentő bugos volt. Közel fél évbe tellett, mire kigyomlálták belőle a hibákat és olyan szintre hozták fel, ami méltó volt a 2011-ben megjelent harmadik részhez, de ekkor már késő volt. A játékosok bizalma megingott, a kiadót pedig ezt követően sokadszorra is megválasztották a világ legrosszabb vállalatának, ami véleményem szerint azért erős túlzás volt. Az viszont tisztán leszűrhető a dologból, hogy nem szabad játszani a rajongók idegeivel. Ezért aztán a cégóriás úgy döntött, hogy biztos, ami biztos, a franchise-t több darabra szabdalja, s útjára enged egy újabb vonalat, ami a katonai pályát elhagyva a bűnözők és rendőrök köré építi fel magát. A játék készítését a Dead Space sorozattal már bizonyított Visceral csapatára bízták, a cím pedig Battlefield: Hardline lett. Nos, nem akarunk nagyon előrerohanni, de talán nem árt, ha már rögtön a cikk elején leírjuk: ezzel az epizóddal megszületett minden idők legrosszabb Battlefield-játéka. Már ha egyáltalán lehet Battlefieldnek nevezni.

Rengeteget fejlődött a játék az első alfateszt óta, látszik rajta, hogy a Visceral tényleg figyelt a visszajelzésekre.

MIAMI UTCÁI

Hogy miért is fogalmazunk ilyen keményen a cikk első hasábjában? A válaszért mélyre kell ásnunk a Hardline gyomrába, de valószínűleg nem leszünk egyedül a véleményünkkel akkor, ha kijelentjük, hogy itt bizony már az alapkoncepció is erősen vérzik. Rendőrök kontra bűnözők egy Battlefieldben? Mi ez itt kérem, Counter-Field? PayBattle 2? Kétségtelen, hogy ezzel a húzásával az EA a már régóta piacon lévő, hatalmas táborral rendelkező konkurensek orra alá szeretett volna borsot törni, vagy épp csak befurakodni közéjük saját brandjével, ami először is túl későn történt, másodszor pedig teljesen felesleges volt. A Battlefield-játékok mindig is hatalmas, járművekkel fűszerezett háborús alkotások voltak, amelyeket a katonai konfliktusok miatt valamelyest komolyan tudtunk venni. Oké, nem számítottak szimulátornak, az elsődleges céljuk a szórakoztatás, nem pedig a

A pályák terén nem sikerült maradandót alkotni: sajnos ez a mocsaras lápvidék sem érdemli ki az „emlékezetes" jelzőt.

szimuláció volt, de a Battlefield: Hardline esetében, ahol rendőrök kergetnek rosszfiúkat, rosszfiúk lőnek rendőröket, végképp elszakadtunk a valóságtól, egy teljesen komolytalan helyzetre épül az egész. Ez persze nem lenne nagy baj, ha a játék ügyesen manőverezne az életszerűség és a szórakoztatás mezsgyéjén, vagy esetleg megpróbálna valami egészen újat nyújtani ezen a téren, de erről persze szó sincs – a Battlefield: Hardline egy végletekig egyszerű, kiszámítható, unalmas, és egyáltalán nem szórakoztató termék lett.

ZSARUVÉR

Ahogyan azt már a Bad Company óta megszokhattuk, az idei fejezet is két, jól elkülöníthető modulból épül fel: egy- és többszereplős módból. Őszintén bevallhatjuk, hogy bár a Battlefield-játékok többnyire a multira vannak kihegyezve, számunkra ezúttal a szólista játékmód volt az, ami kíváncsiságunkat még a megjelenés előtt feltüzelte. Ennek oka, hogy a fejlesztést a Dead Space alkotóira bízták, akik történetmesélésben, annak tálalásában már bizonyítottak számunkra. A Visceral csapata ezúttal viszont úgy tűnik, hogy alulmúlta önmagát. A sztori szerint egy Nick Mendosa nevű nyomozót alakítunk, aki egy rajtaütés során furcsa drogot talál a helyszínen. A nyomok ingoványos talajra viszik hősünket, amely teli van gátlástalan rosszfiúkkal és persze korrupt rendőrökkel, akik igyekeznek folyamatosan eltenni láb alól a szuperzsarunkat. Hősünk persze nem riad vissza semmitől, mindig tisztességes marad, és elszántan igyekszik felvenni a harcot a miami bűnszövetkezettel, ha kell, akkor egyedül. A klisékkel alaposan teletűzdelt sztori közel hét órán át igyekszik meggyőzni minket arról, hogy itt bizony egy igazi, izgalmas zsarusorozatot nézünk, még a tálalás is a szériák világát tükrözi azzal, hogy minden kilépéskor kapunk egy „a következő rész tartalmából" című bejátszást, illetve ha folytatjuk a kampányt, egy felzárkóztató „ez történt eddig" videót. A legszomorúbb az egészben az, hogyha már láttatok bármilyen nyomozós sorozatot, akkor nagy valószínűleg a világ legunalmasabb történetét lesztek kénytelenek végigjátszani a Hardline során. Sehol egy izgalmas fordulat, sehol egy kiszámíthatatlan jelenet: klisé klisé hátán, egészen a befejezésig.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Visceral Games

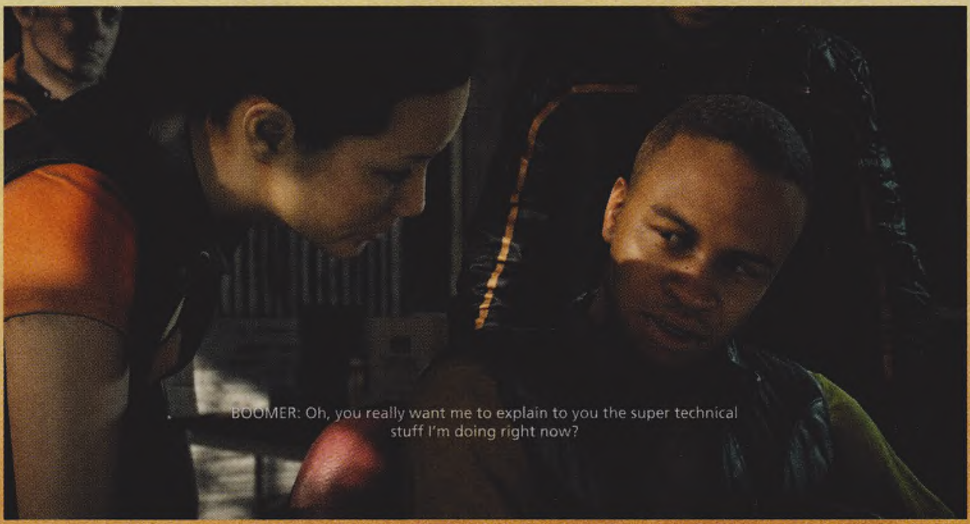
MŰFAJ
FPS

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Medal of Honor: Warfighter
2012 (EA)

Battlefield 4
2013 (EA)



Szerencsére maga a játékmenet már valamelyest enyhít a sztori bugyuta szorításán, amelyet a készítők apró trükkökkel igyekeztek feldobni. No, nem kell túl nagy újdonságokra számítani, mindössze arról van szó, hogy ahelyett, hogy halomba lövünk 100-200 bűnözőt minden pályán, dönthetünk úgy is, hogy rendőrként és nem hóhérként állunk helyt, és inkább letartóztatjuk a rossz embereket. Ehhez csupán annyi lesz a dolgunk, hogy odaosonunk az ellenfeleinkhez, rájuk villantjuk a jelvényünket, majd földhöz vágjuk és megbilincseljük őket. Eközben figyelnünk kell arra is, hogy fegyverünket folyamatosan rájuk szegezzük, valamint hogy túl nagy túlerővel szemben ne próbáljunk meg kakaskodni (egyszerre legfeljebb három komát kísérelhetünk meg lekapcsolni ezzel a módszerrel), különben azok simán tüzet nyitnak ránk. A letartóztatások mellett lehetőségünk adódik különféle bizonyítékok begyűjtésére is. Ehhez kapunk egy szkennert, amivel felmérhetjük a környezetünket és az ismeretlen terepet is (hol található a pályán riasztó, de megjelölhetjük az ellenfeleket is). Ha sokat használjuk a szkennert, elég bűnözőt küldünk a túlvilágra vagy tartóztatunk le, tapasztalati pontokat is kapunk, amivel megnyithatunk új fegyvereket vagy azokra szánt különleges kiegészítőket is, mint amilyen a hangtompító, vagy a multiból ismerős gyógyszeres láda, ami felgyógyít minket. Persze minél több csuklóra kattintunk bilincset, annál több XP-t kapunk, tehát érdemes lopakodással tölteni a legtöbb időt – bár megjegyzem, hogy nyugodtan pufogtathatunk is, hiszen ha mindenki letartóztatunk, akkor a történet felére elérjük a maximális 15-ös szintet, onnan kezdve pedig az osonás egész egyszerűen

értelmetlenné válik. Külön érdekesség egyébként, hogy a sztori közepén hősünk börtönbe vonul, jelvényétől megfosztják, de ez sem igazán gátolja meg őt abban, hogy folytassa a „letartóztatásokat", ami mondanom sem kell, elég furcsán veszi ki magát. Egyébként arra sem jöttem még rá, hogy hol a fenében fér el több tucatnyi fémbilincs, de ennyire talán már nem illene kukacoskodnom...

MAJD A MULTI MEGMENTI

Természetesen a Battlefield: Hardline legfontosabb eleme ezúttal is a Multiplayer menüpont alatt található, amely lehetőségeihez képest igyekezett számtalan újdonsággal, érdekességgel meglepni fogyasztóit. Sajnos azonban nem járt túl sok sikerrel. A multiplayer legfontosabb újdonságai először is a játékmódokban keresendők, ahol a hagyományos Conquest mellé bekerült egy rakás új rendszer, melyek bármennyire is szórakoztatónak tűnnek a leírásuk alapján, nagyon nem működnek. Persze itt is akad kivétel, ilyen például a Blood Money, amelyben egy adag pénzt, akarom mondani, bizonyítékot kell a két csapatnak meglovasítani úgy, hogy odaállnak mellé, lenyomva tartanak egy gombot, és ha úgy érzik, megszedték magukat, visszacipelik a zsákot a saját területükre. Ez a játékmód elég érdekes és izgalmas, a bétateszt során valószínűleg többen megismerkedtek már vele. Ott van viszont a Hotwire nevezetű mód, amiben a játékosoknak járműveket kell ellopni és elvezetni. Itt már nincs konkrét cél, csupán annyi, hogy mindenki vezessen olyan sokáig, amíg csak bír, és ilyenkor dől a lóvé, akarom mondani, a tapasztalati pont a játékos ölébe. Sokan hamar rájöttek, hogy ez a legtöbb pontot hozó, tehát legkönnyebben farmolható játékmód, ezért aztán hamar felütötték a fejüket a „tilos a másikat lelőni" szerverek is a Battlelogon, amelyekben a résztvevők csak körbe-körbe száguldoznak autóikkal, és így „csalják" össze maguknak azokat a cuccokat, amikre szükségük van. Ez persze nem feltétlenül az ő hibájuk, hiszen maga az ötlet hordozza magában ezt a lehetőséget, de valószínűleg erre nem számítottak a készítők akkor, amikor megálmodták a Hotwire módot. Hasonlóan rosszul vizsgázott a Rescue is, amelyben egy túszt kell kimentenie a rendőröknek a bűnözők fogságából, vagy a Team Deathmatch, ahol jelenleg a nem túl fair spawnrendszer miatt őrjöngnek a játékosok.

MILITARIZÁLT RENDŐRSÉG

Az elmúlt pár évtized során rengeteget változtak az amerikai rendőrség módszerei, elég csak a 70-es években megjelent SWAT-ra gondolni, amelynek azóta 300-ról 40 ezer főre nőtt a létszáma. Eközben nemcsak a testület módszerei, hanem arzenálja is sokat változott – olyan katonai járművek és fegyverek is bekerültek, melyeket eddig kizárólag csak háborús övezetekben használtak: az állományt automata karabélyokkal, katonai páncéllal látták el, valamint megjelentek a harckocsik is. De valóban szüksége van egy rendőrségnek arra, hogy tankokkal vegye fel a harcot a bűnözőkkel szemben, és nem kockázatos olyan emberek kezébe automata fegyvereket adni, akik nincsenek tisztában azok szakszerű használatával? Ez a kérdés egyre többeket foglalkoztat – ha titeket is érdekel, érdemes utánaolvasni a témának.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TARTÓZTASS LE

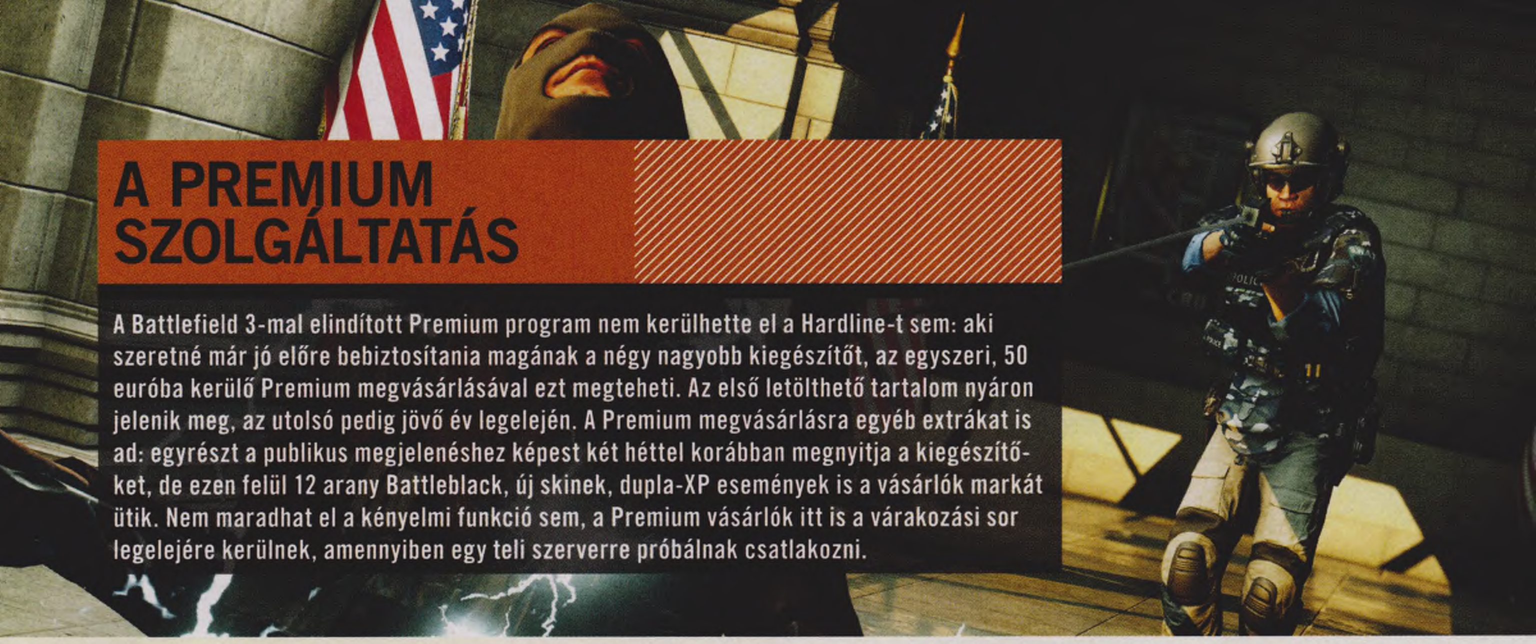
A Hardline kétségtelenül legérdekesebb aspektusa az, hogy nem muszáj azonnal arcon lőnöd valakit, aki az utadba kerül, hanem megpróbálkozhatsz a letartóztatásával is. Ehhez csak lopakodj oda hozzá (ha leguggolsz,kevesebb eséllyel vesz észre), és villantsd rá a jelvényedet! Minél gyorsabban teperd le a rosszfiút, de arra vigyázz, hogy nehogy észrevegyék más bűnözők az akciódat.

KERESS BIZONYÍTÉKOT

Az egyszemélyes játékmód legtöbb pályáján találsz bizonyítékokat, melyek a miami bűnbanda lekapcsolását segítik; ezeket a Q gombbal előhívható szkennerrel jelölheted meg későbbi elemzésre. Ilyenkor az is jól látszik, hogy hány bizonyíték van egy adott terület környékén, és hogy merre kell keresned a legközelebbit. Fontos, hogy egyes bűnözők is rejtegetnek ilyen bizonyítékokat, gyűjtsd be azokat is!

OKOSAN A PÉNZZEL

Bár számtalan változás található a multiban az előző részekhez képest, a legfontosabb talán az, hogy nem XP-t, hanem pénzt kapunk a teljesítményünkért. Ezt igyekezz okosan elkölteni, például érdemes megfontolni, hogy ne fegyvereket, hanem kiegészítő felszereléseket vegyél elsőnek. Ilyen például a Molotov-koktél, az újraélesztő készülék (defibrillátor), vagy a spawn-helyet biztosító GPS-állomás.



A PREMIUM SZOLGÁLTATÁS

A Battlefield 3-mal elindított Premium program nem kerülhette el a Hardline-t sem: aki szeretné már jó előre bebiztosítania magának a négy nagyobb kiegészítőt, az egyszeri, 50 euróba kerülő Premium megvásárlásával ezt megteheti. Az első letölthető tartalom nyáron jelenik meg, az utolsó pedig jövő év legelején. A Premium megvásárlásra egyéb extrákat is ad: egyrészt a publikus megjelenéshez képest két héttel korábban megnyitja a kiegészítőket, de ezen felül 12 arany Battleblack, új skinek, dupla-XP események is a vásárlók markát ütik. Nem maradhat el a kényelmi funkció sem, a Premium vásárlók itt is a várakozási sor legelejére kerülnek, amennyiben egy teli szerverre próbálnak csatlakozni.

Persze akad jól felépített, egész jól kivitelezett része is a Hardline multijának. Ilyen például a fejlődési rendszer, amelynek keretén belül gyakorlatilag nem XP-t, hanem pénzt kapunk. Ezt aztán elkölthetjük a Loadout menüben, s ezzel feloldhatjuk magunknak a különféle fegyvereket, kiegészítőket (gránátokat, defibrillátort stb.) és egyéb nyalánkságokat, mint például a rózsaszínű autófestés. Ennek köszönhetően mi határozzuk meg, milyen fegyverrel akarunk később érvényesülni, nem kell

A Battlefield: Hardline sajnos pont olyan lett, mint amilyennek a bejelentésekor gondoltuk: fantáziátlan, sótlan és bugyuta.

heteket farmolnunk azért, hogy megkapjuk hőn áhított mordályainkat. Persze korlátok itt is vannak, tehát bizonyos fegyvereket csak azután vásárolhatunk meg, hogy már megvettük a sorban előzőt, illetve a bűnözőknek és a rendőröknek külön-külön arzenál áll rendelkezésére, de mindent egybevetve egy kiváló rendszert kapunk, ami megfelelő módon, megfelelő mértékben jutalmaz minket teljesítményünkért. A pozitívumok közé soroljuk még a parancsnoki módot is, ami az előző BF-játékból lehet ismerős mindenki számára. Itt a különbség az, hogy nem parancsnokot, hanem hackert alakítunk, akiknek a kamerák meghackelésével elsődlegesen a felderítés lesz a dolga.

A multi egészen más érzést nyújt, mint a hagyományosnak számító Battlefield-játékok. Itt ugyanis már nincs nehézfegyverzet, ami nélkül az egész olyan, mintha alkoholmentes sört iszogatnánk: bár a szomjunkat oltja, de érezzük, hogy ez nem az igazi. A tankok, a repülőgépek és a támadóhelikopterek eltávolításával a készítők pont azoktól az elemektől fosztották meg a szériát, amitől az egész megkapta azt a plusz érzést, ami kiemelte a tucat FPS-ek világából. Szó szerint kiherélték kedvencünket, s ezt látva szomorúan megjegyezzük, hogy ennél bizony még a negyedik rész is sokkal szórakoztatóbb volt. Főleg most, hogy a bugokat már eltávolították belőle.

A tankok hiányáért ugyan nem kárpótol, de azért egy tökéletes RPG-találat utáni robbanás eufóriája itt is a helyén van.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core I3 2.4 GHz vagy Athlon II 2.8 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GTX260 vagy Ati 5770 1 GB, 60 GB HDD, 64 bites Windows

A Battlefield: Hardline a sorozat eddigi legrosszabb része, aminek a sztorija olyan, mintha egy 16 éves írta volna, a multija pedig vérszegény és helyenként átgondolatlan.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **45%**

PRO

A kampány elég hosszú, és helyenként piszok jól néz ki a játék. A multiban is akadnak pozitívumok.

KONTRA

Teljesen elbaltázott alapkoncepció, átgondolatlan játékmódok a multiban, és együgyű sztori a kampányban.

65%

EZ MÁR BÜNTETHETŐ?

Röviden összefoglalva tehát a Battlefield: Hardline a sorozat olyan mellékága lett, amire egyáltalán nem volt szükség, és sajnos egyáltalán nem is lett jó. A megrögzött veteránok számára a játék egy kész agyrém, amiből hiányzik minden, ami a szériát eddig különlegessé, érdekessé tette, így hát felmerül a kérdés, hogy vajon kiket akartak megcélozni ezzel a fejlesztők. A PayDay 2-n és Counter-Strike-on felnőtt közönséget? Nekik ez már túl összetett, drága, és talán nem is fog futni a gépükön. A Call of Duty rajongóit? Nekik pedig ez nem elég katonás, túl sok a játékos, és különben is, tele van járművekkel. Egyszerűen ennek a játéknak nincs helye a piacon.

Őszintén sajnáljuk a Visceral csapatát, akik most valószínűleg elviszik a balhét a Hardline sikertelensége és hibái miatt, ők ugyanis valószínűleg csak egy előre meghatározott irányvonal mentén dolgoztak, aminek már a megszületése is önmagában hibás döntés volt. Jó lett volna, ha legalább egy kis közvélemény-kutatást végeztek volna az okosok, mielőtt megszületik a döntés a Hardline-ról. Ugyanis nem kell nekünk rendőrös-bűnözős Battlefield. Nem kell nekünk olyan sztori, aminél egy nyolc általánost végzett is érdekesebbet írna. Nem kell nekünk egy rakás értelmetlen új játékmód. Mi egy olyan Battlefieldet szeretnénk, mint amilyen a harmadik rész volt, vagy a Bad Company 2. Olyan nagy kérés ez?

A FORRÓ DRÓT

A Hotwire játékmód elég izgalmas és érdekes abban az esetben, ha nincsenek korlátok közé szorítva a játékosok, tehát bárki lőhet bárkire – főleg 64 fő esetében. Itt a legokosabb, ha az autóddal keresel egy nyugis környéket, és ott tepersz, ameddig csak tudsz, gyalogosként pedig próbáld ki a tracking dart nevű cuccot, amit kocsikra lőve automatikusan célra vezetheted más játékosok rakétáit.

A PACIFISTA

Érdekesség, amit sokan nem is tudnak, hogy nemcsak a szólista játékmódban, hanem a multiban is lehetőséged van arra, hogy ártalmatlanítsd az ellenfeleket, amennyiben hátulról leped meg, vagy tazerrel elkábítod őket. Ilyenkor kicsikarhatsz belőlük egy kis infót is, és megtudhatod, merre vannak a társaik. A Crosshair és a Rescue játékmódok során kifejezetten hasznos ez a vallatási technika.

JÁTSSZ SZAKASZBAN

A Battlefield-szakaszok olyan ötfős csoportok, melyek általában együtt dolgoznak egy cél teljesítéséért. Minél többen vannak egy szakaszban, annál hatékonyabb a csapat, hiszen minden elhalálozás után lehetőséged van arra, hogy a kezdőterület helyett egy szakasztagodra szüless újra, amivel ismét a dolgok sűrűjébe kerülhetsz. Használd ezt ki, és mindig keress 4 fős szakaszt, ahova beléphetsz!

SPOTTOLJ MÁR

Nem fogjuk tudni elégszer elmondani, így hát hagyományt csinálunk abból, hogy a Hardline esetében is elmondjuk: mindig spottold be az ellenfeleket a társaid számára! Ehhez csupán annyi a teendőd, hogy megnyomod a Q gombot, miközben feléjük nézel, s így láthatóvá válnak a közelben lévő csapattagok számára. Ezért pontot kapsz, és biztosra veheted, hogy a bespottolt ellenfél hamar elhalálozik.

„Ez az új generáció” | IGN
TÖBB MINT 200 ELNYERT DÍJ
THE WITCHER WILD HUNT
A VILÁGNAK NEM HŐS KELL,
HANEM EGY PROFI
2015. MÁJUS 19.
XBOX ONE
PS4
PC DVD-ROM
18
www.pegi.info
THEWITCHER.COM
/THEWITCHER
/WITCHERGAME
/WITCHERGAME
The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. "PS" and "PlayStation" registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
CENEGA
CD PROJEKT RED

FAR CRY 4: VALLEY OF THE YETIS

[ÍRTA CHOCHO] **A Far Cry 4 korábbi DLC-i után semmit sem vártam a Valley of the Yetistől, szerencsémre viszont a Ubisoftnál valaki nagyon észbe kapott, mert ez a kiegészítő már majdnem olyan jó, mint amilyet elvárnánk egy vagyonokért osztogatott szezonbérlettől.**

Persze a hangsúly a „majdnem" szócskán van: azért a Valley of the Yetis sem tökéletes, és önmagában képtelen igazolni a játék szezonbérletének 30 eurós, azaz cirka kilencezer forintos árát. Főleg, hogy ez az egyetlen olyan kiegészítő a gyűjteményben, ami a Far Cry 4 legfontosabb elemét, a kampányt bővíti, szemben az olyan rémálom szülte fertelmekkel, mint amilyen a Durgesh Prison vagy az Overrun volt. Úgyhogy már itt a cikk elején kimondom: ha az alapjáték nyújtotta élmény meghosszabbítására vágysz, úgy jobban teszed, ha kizárólag a 15 eurós Valley of the Yetisbe fektetsz be.

A JETI NEM VEGETÁRIÁNUS

Most, hogy ezt tisztáztuk, lássuk, mit is rejt a játék legjobban várt, már a program megjelenésekor megszellőztetett kiegészítője! Nos, nem azt, amit elsőre gondolnánk: Ajay rejtélyes hegyi megmenekülése, amiről sokáig azt hittük, hogy ebben a DLC-ben fog kiteljesedni, tátongó lyuk maradt a történet felszínén. Helyette egy teljesen új minikampányt kaptunk, ami egy szerencsétlen helikopter-balesettel indul. Az Arany Ösvény egyetlen reménysége a Himalája egy ismeretlen völgyében ér földet, ahol sok-sok évvel ezelőtt már járt egy expedíció, melynek tagjai sosem tértek haza. Bázisuk romjai az egyetlen biztonságos helyet jelentik a hóval borított tájon, ahol egy állig felfegyverzett, agresszív szekta az úr.

Na meg persze a húsevő, brutálisan erős jetik, amiket három méter magas gorillaként lehet a legjobban jellemezni. Nagyok, erősek, gyorsak és golyóállók, szóval nem érdemes kötekedni velük. Különben is, idővel házhoz jönnek majd, lévén a DLC úgy működik, mint egy tower defense játék: éjszakánként a már említett szekta katonái, majd később a jetik rohamozzák meg a bázisunkat egyre erősödő hullámokban – vagy visszaverjük őket, vagy végünk van. Szerencsénkre Ajay gyilkolásban szerzett tapasztalatát telepíthető aknamezők, csapdák és rakétavetők egészítik ki, így mindig van esélyünk a támadókkal szemben. És mikor felkel a nap, indulhatunk feltérképezni a környéket, hogy küldetéseket megoldva előrébb gördítsük a cirka 3-4 óra hosszú DLC történetét.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-750 vagy AMD Phenom II X4 955, 4 GB RAM, 1 GB DirectX 11 VGA, 30 GB HDD, 64 bites Windows

ÉRTÉKELÉS

Fényévekkel jobb, mint az előző DLC, de még így se olyan maradandó vagy egyedi, hogy érdemlegesen is hozzájáruljon a Far Cry 4 tartalmi részéhez.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A jetik remek ellenfelek, az új helyszín pedig kellően nagy és tartalmas.

KONTRA

Nincs co-op, és elölről kell kezdeni a karakterünk fejlesztését.

75%

Az alapjátékkal ellentétben a havas táj miatt itt igazából akkor szebb a játék, ha leszáll az éjszaka.

ÚJJÁSZÜLETÉS

A fenti recept, bár korántsem eredeti, remekül működik, az új völgy pedig nagyon szép, gazdag helyszín, amit a pályatervezés különféle bravúrjai sokkal nagyobbnak tüntetnek fel, mint amekkora valójában. Mivel az akció az alapjátékban is rendben volt, ezért itt sem nagyon lesz gondunk a lövöldözéssel, a jetik pedig azon túl, hogy remekül néznek ki a képernyőn, feldobják a már ismert játékmenetet, hisz hamar félni kezdünk tőlük, egy csepp horrort adva az amúgy is pazar hangulathoz.

Van azonban egy bökkenő: a Valley of the Yetis is előhúzza azt a fárasztó trükköt, hogy Ajay minden fegyverét és cuccát elveszítette a baleset során, szóval a játék nagy része XP- és pénzgyűjtéssel megy el, hogy pótolhassuk a végigjátszáskor már összegyűjtött felszerelést. Mivel a tapasztalati pont viszonylag gyorsan ömlik, ezért nem tart majd fájóan sokáig a dolog, ugyanakkor pont annyi időt ad hozzá a DLC-hez, hogy kijöjjön a fent említett játékidő, mely a fejlesztések kihagyásával jó ha 90 perc lenne. A legnagyobb baj mindezzel az, hogy a farmolás egyszerűen nem szórakoztató, és bár a DLC-t nem teszi tönkre ez a mechanizmus, azért alaposan bekoszolja a hófehér összképet.

JETISKALP

Ennek ellenére a Valley of the Yetis még mindig ajánlott vételnek mondható, hisz tényleg képes arra, hogy pár óra erejéig rávegyen bennünket a Far Cry 4 betöltésére. Csak azt sajnáljuk, hogy eddig egyik kiegészítő sem volt ilyen jó, és sokan hiába vásárolták meg a Season Passt.

76%

Ha kíváncsi vagy az alapjátékról, azaz a Far Cry 4-ről írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/far-cry4

Assassin's Creed Rogue

[ÍRTA WILSON] AMIKOR A UBISOFT KITALÁLTA, HOGY ÉVENTE FOG ASSASSIN'S CREED-EPIZÓDOKAT GYÁRTANI, SENKI SEM HITT NEKIK. AMIKOR MEGCSINÁLTÁK, ÉS NEM SÜLTEK FEL VELE, NEKIK LETT IGAZUK. MIKOR AZONBAN AZZAL ÁLLTAK ELŐ, HOGY EGY ÉVBEN AKÁR KÉT VAGY ANNÁL TÖBB AC IS ÉRKEZIK TŐLÜK, NA, AKKOR AZTÁN NEM SZÁMÍTOTTUNK SEMMI JÓRA.

Pedig volt már ilyen esztendő: 2012-ben nemcsak az Assassin's Creed III-at kaptuk meg, de a PlayStation Vita képességeit bemutatni hivatott Assassin's Creed III: Liberationt is, a széria történetének első női főhősével, és az első „igazi", nem pusztán a célplatform képességeihez szabott játékot (hiszen a korábbi DS-es vadhajtások a hardverkorlátok miatt nem követték az AC-formulát), de tulajdonképpen egy teljes értékű alkotást, amely nem csak alibiből (és persze a már kész elemek újrafelhasználása céljából) választotta a 18. századi Amerikát helyszínéül, hanem hogy felépítsen egy több epizódos sagát, olyasmit, mint ami az Assassin's Creed II-vel indult, és a Revelationsszel ért véget.

Minőségi epizódot gyártani persze továbbra is baromi nehéz feladat, és néha még a világ összes pénzével és erőforrásával sem jön össze (mi a Unityben csalódtunk, sokan pedig az AC 3-ban), főleg, ha közben a kiadó még önállóan futó játékbonbonokat is gyárt alig háromórás DLC-kből. Ráadásul 2014-ben volt az AC történetének talán legnagyobb generációváltása: az új konzolok érkezése végre alkalmat adott arra, hogy le lehessen cserélni a már csúcsra járatott, de komolyan elöregedett AC-motort, elhagyva a korábbi konzolok támogatását – de mivel még így is több tízmillió PS3 és Xbox 360 van az otthonokban, egyszerűen nem lehetett ezeket sem Assassin's Creed nélkül hagyni. Így született meg a Rogue, az AC-család talán legmostohábban kezelt darabja, ami a Unity hype-gépezet áldozatául esve sem támogatást, sem reklámot nem kapott. Pedig igazából talán még sokkal jobb is, mint a Unity.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Tudtuk ezt az eredeti, PS3-as és Xbox 360-as változat megjelenésekor, és tudjuk ezt most is, a PC-s kiadást követően, amire csak az nem számított, aki eddig barlangban élt. A Liberationnél láttunk már ilyet, ahol szintén sikerült feltupírozva, itt-ott kicsit kibővítve átiratot készíteni, de a Rogue esetében már csak azért sem kellett utólag foltozgatni, mert alapjáraton is teljes értékű, az AC-eszköztár minden elemét felhasználó játéknak készült, ami csak azért nem kapott fanfárokat és igazán nagy figyelmet, mert minden a francia forradalomról és a forradalmi motorról szólt.

A 2010-ES BROTHERHOOD ÓTA NEM CSALÓDTUNK ENNYIRE KELLEMESEN EGY KÖZTES AC-EPIZÓDBAN.

A Rogue-ban márpedig a világon semmi forradalmi sincs, már csak azért sem, mert első és második látásra is inkább néz ki egy Black Flag modifikációnak vagy letölthető tartalomnak, mint egy teljesen új Assassin's Creed-játéknak, és ezzel igazából nem is állunk távol a valóságtól, hiszen többé-kevésbé tényleg erről van szó. Ennek megfelelően a helyszín, és persze maga a játékmenet sem új: a kellemes karibi világot ugyan lecserélték az éppen formálódó Egyesült Államok keleti partjának északi részére, minden más viszont a régi – leszámítva főhőst.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Sofia

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

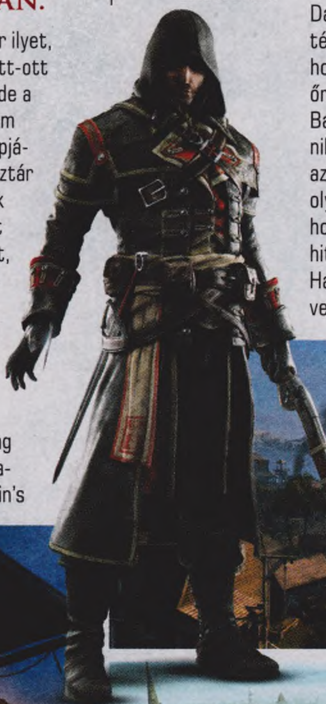
STÍLUSMINTA

Assassin's Creed: Brotherhood
2010 (UBISOFT)

Assassin's Creed IV: Black Flag
2013 (UBISOFT)

AZ ÍR ERŐ

Shay Patrick Corman újonc asszaszinként próbálja szolgálni a rendet, de forrófejűsége, és az utasítások megkérdőjelezhetetlenségének kiröhögése miatt nem éppen a legszimpatikusabb újonc a veteránok szemében. Ezt a nézetet osztja mentora, az Assassin's Creed III-ból ismerős Achilles Davenport is, aki egyre komolyabb küldetéseket ró Shayre, reménykedve benne, hogy talán a feladatok komolysága ráveszi őr arra, hogy komolyabban vegye a rendet. Balszerencséjére egyáltalán nem ez történik: Shay folyamatosan megkérdőjelezi az asszaszinok brutalitását, mígnem egy olyan dolog történik vele, ami nemcsak, hogy teljesen megrengeti a rendbe vetett hitét, de majdnem át is taszítja a túlvilágba. Hadész helyett viszont a templomosok veszik védőszárnyaik alá, így hősünk a



Shay puskája a játék leghasznosabb eszköze: altató- és berserk lövedékek teljesen hangtalan kilövésére is alkalmas.

továbbiakban már az „ellenség” oldalán járja a vizeket, és veszi ki a részét a koronagyarmatok uralmáért folyó francia-brit konfliktusból, és persze az asszaszinok és a templomosok küzdelméből.

Habár ez teljesen úgy hangozhat, mint egy szokványos Assassin's Creed-sztori, erről igazából szó sincs: a Rogue legnagyobb erőssége a története, amely bátran mer meríteni a korai AC-epizódok mítoszából (főszerepben a Pieces of Eden tematikával), és közben megpróbálkozik azzal, amivel egy korábbi AC sem: megmutatni az eseményeket a templomosok oldaláról. Ez az éles váltás persze nem valósult meg tökéletesen, a készítőknek sikerült átlendülniük a ló túloldalára, az asszaszinok teljesen ésszerűtlen mészárosként való ábrázolására, ám most először nem maximálisan fekete-fehér minden fontos történés, minden nevesített szereplő motivációja. Shay végre felteszi azokat a kérdéseket, amiket a rajongók is felvetettek már az évek során, és a kampány 10-12 órája alatt végre több olyan dologra is fény derül, amiről eddig csak találgathattunk.

THE DRUNKEN SAILOR

Shay éppen ezért az Assassin's Creed-játékok egyik legjobb főhőse: nem veti meg a cinizmust, de nem olyan taszítóan és ellenszenves formában, mint Connor; van olyan hűséges, mint Ezio, de senkit sem követ vakon; tud annyira lojális lenni társaihoz, mint Kenway. És persze a legjobb, hogy mindezt ír akcentussal teszi – ha van valami, hát akkor ez az, ami minden élményt jobbá tesz!

Alapvetően persze tök ugyanazt csinálja, mint bármelyik korábbi AC-főszereplő, főleg, mert a Rogue két jól elkülöníthető részre osztható: a hosszú, közel háromórás prológusra, ahol kezdő asszaszinként követi a rend utasításait, illetve a maradék 7-9 órás szakaszra, ahol már templomosként boldogul. Az előzetes ígéretekkel ellentétben az utóbbi nem fejvadászkodást jelent, vagyis Shay nem egy listával a kezében ered egykori társai után, hogy eltakarítsa őket az útból, egyszerűen csak mindig úgy alakul, hogy belefut egy ismerős arcba, és ezt a találkozást általában valahogy mindig rejtett tőrével vagy egyéb fegyverével sikerül elintéznie, így a sztori végére már nem sokan élik túl hadjáratát.

Miben más akkor a Rogue, mint mondjuk a Black Flag? Igazából nem sokban, Shaynek is megvan a maga hajója, a Morrigan, amit fejleszthet (sőt, ez kötelező is), miközben járja a tengereket, csatákba bonyolódik, településeket fedez fel, erődöket foglal el. Vagyis a Rogue-ban a világon minden megvan, ami miatt a Black Flag maradandó élmény volt, csak épp tök új a helyszín (összesen három hatalmas, tennivalóval tényleg csurig töltött térkép van), más a színvilág és a hangulat, és akad egy-két minimális újítás.

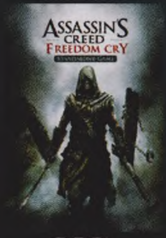
Az egyik ilyen pont a hajózással kapcsolatos, a Morrigan ugyanis fel van készítve az északi vizek legnagyobb ellenségeire, a jéghegyekre és a jégtáblákra. Előbbieket ágyúval lehet szétlőni (kisebb-nagyobb mennyiségű rakományhoz jutva), utóbbiakon pedig át lehet gázolni az orra szerelt jégtőrővel. Igazából ezeknek nincs sok szerepe, ha valaki csak a sztorit követi, de az extra tartalom, az összes település felfedezése, a Morrigan és Shay fejlesztéseinek összekaparása során persze elengedhetetlenül szükséges. A másik nagy újítás az oldalváltással együtt jött: mivel Shay templomos, ezért már nemcsak ő vadászik emberekre, de ő maga is célpont. A legtöbb misszióban mindig van pár asszaszin, aki bokrok, szénabálák mélyén rejtőzve várja, hogy lecsaphasson. Megneszelésük módját az egykori AC multiplayerből sikerült áthozni egyfajta szenzorral, amely egy kör alakú mutatóval jelzi, hogy van-e a közelben orgyilkos, és ha igen, akkor merre található. Sajnos ennek sincs igazán nagy jelentősége, az ellenfelek továbbra sem jelentenek nagy veszélyt, de hát megvan abban is az élvezet, ha sikerül féltucat katonát és zsoldost alig pár csapással levágni.

A Rogue tehát semmi forradalmit nem hoz, csak épp egy rettentő jó sztorijú, remek főhőssel rendelkező, a templomosokat minden eddiginél árnyaltabban bemutató eposzt, régi és ismert kelléktárral, amit másodszor is legalább annyira élvezetes és szórakoztató elvinni pár körre, mint elsőre. Egy több epizódon, több évtizeden átívelő történetszál méltó és néhol kifejezetten tetszetős lezárása, melynek végeztével pont úgy köszön be egy új világ, mint magán az Assassin's Creed-sorozaton belül.

AMERIKAI HISTÓRIA X

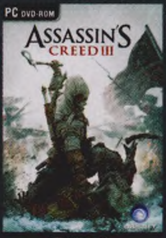
Az Assassin's Creed-sorozat az évenkénti kiadási modell, és persze az egymással többszörösen összefüggő epizódok miatt az egyik legnehezebben követhető, legnehezebben átlátható franchise. Készültek előzmények, utózmányok, köztes fejezetek, mind önálló játék, mind letölthető tartalom formájában. Eligazodni ebben a káoszban egyáltalán nem könnyű: az Assassin's Creed II története például egészen a Revelationsig futott, a Rogue pedig egy újabb epikus vonulatot zár le, amit nevezzünk egyszerűen csak „forradalmi” korszaknak, hiszen ez volt a központi téma. Ha csak most ugrasz bele fejest, akkor olvasd el a nagyobb tesztjeinket, és ebben a sorrendben vágj bele:

93%



60%

75%



60%

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz vagy AMD Athlon II X4 620, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce GTS450 vagy AMD Radeon HD5670, 12 GB HDD, 64 bites Windows 7/8

A Rogue ugyan újítást szinte egyáltalán nem tartalmaz, de nem is kell neki: van egy remek főszereplője, egy kiváló története, és egy tökéletesre csiszolt játékmenete.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

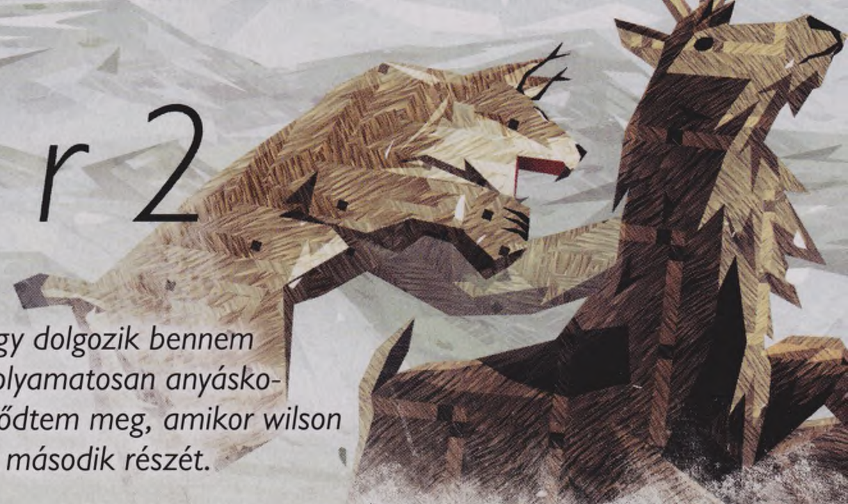
PRO

Hatalmas, új világ, jó sztori, jó főszereplő, tökéletes átirat.

KONTRA

Meglátszik rajta a kor, és mindent a Black Flagből emelt át.

80%



Shelter 2

[ÍRTA **DREAMERINSTINCT**]

Aki csak egy kicsit is ismer, az tudja rólam, hogy dolgozik bennem egyfajta „tündér keresztanya hozzáállás", és folyamatosan anyáskodom a körülöttem lévőkön. Ezek után nem lepődtem meg, amikor wilson előállt az ötlettel, hogy én teszteljem a Shelter második részét.

2013-ban jelent meg a sorozat első installációja, amely kis túlzással ugyan, de a semmiből jött. A váratlan startot siker követte; a publikum és a kritikusok egyaránt csodájára jártak a Shelter különleges tálalásának, de a fogadtatás nem volt pazar és egyöntetűen pozitív, sőt. A Might & Delight ezért nem siette el a folytatást, annak ellenére sem, hogy az első részhez hasonló alapokon nyugszik.

NÉGY BÉBI ÉS EGY MAMI

Az alapfelállás a következő: a játék elejétől a legvégéig egy anyahiúzt alakítunk, akinek feladata nem más, mint négy kölykének gondozása. Amíg a picik meg nem nőnek, a levadászott állatokat magunknak kell házhoz szállítani. Borravaló ugyan nem jár a szolgálatainkért, egyedül a csöppségek édes majszolásának hangja kárpótol minket. Amennyiben nem teljesítjük anyai kötelezettségeinket, kicsinyeink nyöszörögni kezdenek, majd utoléri őket az éhhalál. A rendszeres gondozásnak megvan a gyümölcse; a gyerkőcök hamar lábra állnak és elindulnak velünk vadászni, hogy a játék végére mindegyik gombócka megtanuljon portyázni. Ilyenkor megfigyelik, ahogy a préda közelébe érve anyuci lopakodó üzemmódra vált és becserkészve áldozatát elébük tárja az ebédet. Sajnos ez a surranómód közel sem olyan hatásos, mint elsőre hallatszik: a környező állatok így is, úgy is kiszúrják a kis családot.

VACSORA TALÁLVA

A játék egyetlen célja a túlélés, amit levadászott állatkák elfogyasztásával teljesíthetünk, ám az étlap korántsem gourmet. Akadnak itt nyulak, békák, őzek, tojással teli fészkek és patkányok, amikkel megtömheti a fáradt vadász a bendőjét, továbbá a tavakban, folyókban, pocsolyákban található víz is élelemnek számít.

A levadászandó zsákmány megtalálásában hasznunkra lesz az Assassin's Creed Eagle Visionjéhez hasonló érzékelés, amelyet a jobb egérgomb lenyomásával aktiválhatunk. Ilyenkor a világ elszürkül, és a közeli elejthető zsákmányok piros színben virítanak.

Habár a tálalással és a hangulattal nincs gond, maga a játékmenet túlságosan egysíkú, hiába tart alig pár óráig.

Az evéssel nem csupán az életben maradást biztosítjuk, de az állóképességünket is növelhetjük, amennyiben úgy döntünk, hogy inkább az anyaállatot etetjük meg. Ehhez mérőeszközként a bal alsó sarokban található karika szolgál, ezenfelül nincs más elem a képernyőn.

SZOKATLAN, ÁM ISMERŐS

Az első részben egy borzcsaládot követhettünk, ahol az anyuka lineáris pályákon keresztül vezette végig a csemetéit. A második etap esetében ez megváltozott: most egy nyitott világban kell helytállnunk, amely három régióra van felosztva. Eltévedni nem fogunk, hiszen térképet is mellékeltek a készítők, bár először egy fekete lapot kapunk, ami akkor töltődik fel, ha bejárjuk az adott területet. Az egyik terepen ránk leső veszélybe is beleütközhetünk, ugyanis farkasok portyáznak elejtendő élelem után kutatva. Ilyenkor egy magasabb pontra felugorva megszökhetünk előlük, ha azonban ez nem sikerül, akkor a gyerkőceink húzzák a rövidebbet.

ADATOK

KIADÓ
Might and Delight

FEJLESZTŐ
Might and Delight

MŰFAJ
túlélő

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E4500 vagy AMD Athlon 64 X2 5600+, 2 GB RAM, GeForce 240 GT vagy Radeon HD 6570, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Szebb, mint az elődje, de cseppet sem élvezetesebb vagy átgondoltabb.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Egyedi látványvilág, sajátos hangulat, érdekes alapkoncepció.

KONTRA

Egysíkú játékmenet, túl egyszerű és rövid.

60%

A játékba dinamikus évszakváltozás is bekerült. Szívesen idevenném a napszakok váltakozását is, ám mivel ez a bő kétórás végigjátszás alatt mindössze egyszer történik meg, ezért felesleges lenne. Az évszakok váltakozásával az idő múlását érzékeljük, az este beköszönte pedig a ragadozók eljövetelét jelenti.

Érdekes funkció a „családfa" beépítése a játékmenetbe. A kezdetekkor elnevezett kölyköket később itt viszontláthatjuk, és új végigjátszás indításakor egyikük átveheti az anya szerepét. A recept pontosan ugyanaz, mint ezt megelőzően, a különbség csupán az állat bundájának színe, semmi más. Ugyanilyen haszontalan dolog a gyűjthető tárgyak létezése, ami semmi pluszt nem ad a játékmenethez, csupán kitolja a végigjátszást.

ÉLET A BORZ-ALOM UTÁN

Sajnos a Shelter 2 nem tudott felérni az elődhöz. A játékmenet repetitív, és kihívást csupán kisebb gyerekeknek jelenthet. Egyedül a zseniális látványvilág, a fenomenális hangeffektek és a még nagyszerűbb zenei aláfestés emeli ki a homályból, mindezeken felül azonban az egész nem más, mint egy erős közepes próbálkozás.

Az évszakváltás a játék egyik leglátványosabb része: a téli, hóval borított táj valami elképesztően hangulatosan fest.

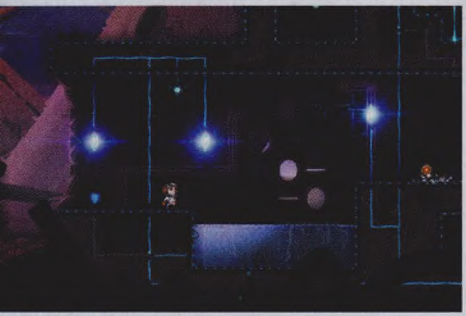
Blackhole

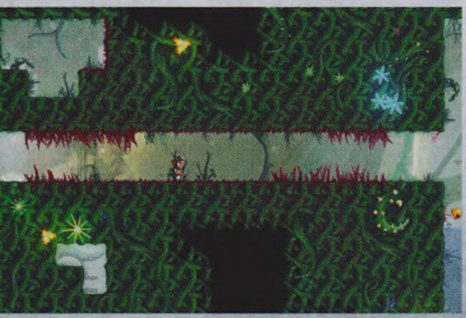
[ÍRTA **OBO**] ***A hardcore platformjátékok sorába áll be a Csehországból érkezett Blackhole, ami kőkemény, az idegszálainkat és a türelmünket is rendesen próbára tevő megmérettetések elé állítja a stílus rajongóit.***

Az oldalnézetes platformjátékok nagyon régóta jelen vannak az iparban, és ennyi év után is szakadatlanul jönnek az újabb és újabb próbálkozások. Az alkotások közül persze sok a felejthető, csak azok tudnak kitűnni a népes tömegből, amelyek a megszokotthoz képest valami újat, vagy legalább ritkábban látottat tudnak felmutatni – a Blackhole például azzal igyekszik megfogni a játékosok tömegeit, hogy kemény kihívást állít eléjük. A cseh FiolaSoft Studio játéka kifejezetten azoknak szól, akik már unják, ha egy program a kezüknél fogva vezeti végig őket, itt ugyanis nincs kegyelem, minden eredményért meg kell dolgozni, de a sikerélmény így sokszorosa is annak, amit máshol kapnánk; igazi extázis tökéletesre teljesíteni egy-egy pályát.

AHOL EMBER MÉG NEM JÁRT

A Blackhole története szerint az otthonunkat, vagyis a jó öreg a Földet valamilyen oknál fogva az univerzum összes fekete lyuka veszélyezteti, és hacsak nem pusztítjuk el mindegyiket, búcsút inthetünk a kollektív irhánknak. Az emberiség bátor csapatokat küld hát szerte a galaxisba, hogy megszüntessék a fenyegetést, mi pedig egy ilyen alakulat zöldfülű tagjaként csöppenünk az események közepébe, mégpedig az utolsó küldetésen, amikor is egy katasztrófa történik. A hajó véletlenül túlságosan közel kerül a kiszemelt fekete lyukhoz, ami normál körülmények mellett egyet jelentene a biztos halállal, azonban csodával határos módon a jármű átjut az eseményhorizonton, és egy idegen helyen fúródik a földbe. A legénység szétszóródott, a hajó használhatatlan, de még menthető, az egyetlen remény pedig a szerencsétlen újonc, akire az a feladat hárul, hogy a mesterséges intelligencia segítségével megmentse bajtársait és megfoltozza a bárkát.





A játék története és tálalása is egy színes, vasárnap reggeli rajzfilm hangulatát idézi, gyerekes szereplőkkel és hasonlóan butus, viccesnek szánt sztorival, a külső azonban ne tévesszen meg senkit, a felszín alatt egy kemény játék rejlik. A Blackhole reklámanyaga nem hazudik, ez tényleg egy hardcore platformer, amiben pontos ugrásokkal, kiváló időzítéssel és sok türelemmel lehet csak előrébb jutni. A hat fejezetre bontott történetben több mint hatvan pálya vár minket, amelyeket gyilkos növények, halálos kőolvadék, lézerek, pengék és egyebek szegélyeznek, mindennek tetejébe pedig – mivel egy fekete lyuk kellős közepén vagyunk – minden sarkon gravitációs anomáliák vannak, amelyeket érintve fordul egyet az egész világ, a plafonból vagy a falakból járható padlót varázsolva hősünknek. A fő feladatunk, hogy az adott pálya helyes orientációját megtalálva megszerezzük a hajó javításához és egyúttal a továbbjutáshoz szükséges gömböket, amiből minimum egyet mindenképpen be kell zsákolni (és visszavinni a kezdőpontra), de mindenhol ennél több, kettő, három vagy akár hat csodaherkentyű nyomába is eredhetünk, ami persze azzal jár, hogy sokkal nehezebb a szekció kipipálása.

A hardcore platformjátékok között is kifejezetten nehéznek mondható, úgyhogy csak akkor állj neki, ha bírod a kihívást!

KÜLDETÉS TELJESÍTVE

A Blackhole nem azoknak való, akik egy könnyed, délutáni kikapcsolódásra vágynak, amivel hátradőlhetnek kipihenni egy hosszú hetet. Ha nekiállsz, garantált a rengeteg káromkodás, az idegesség, és az az egyre növekvő érzés, hogy rohadjanak meg azok a hülye űrhajósok azon az istenverte égitesten, ám ha kitartasz, megérdemelt, felemelő sikerélményben lesz részed. A játék tisztességes kihívást nyújt, a nehézség sima, bár elég meredek ívet leírva növekszik, a kezelés pedig precíz, tökéletesen kézre áll, így minden csak a játékos ügyességén múlik. Az összképet csak a béna történet, a még rosszabb karakterek és az átlagos grafika rontja, de szerencsére ezek teljesen mellékesek, a lényeg, azaz a játékmenet és a pályatervezés profi munka.

ADATOK

KIADÓ
Fiolasoft Studio

FEJLESZTŐ
Fiolasoft Studio

MŰFAJ
platform

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Pentium IV 3 GHz, 2 GB RAM, 512 MB DirectX 9.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Blackhole egy izzasztóan kemény oldalnézetes platformjáték, ami nem kegyelmez senkinek. Ideális azoknak, akik komoly kihívásra vágynak.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Precíz kezelés, változatos pályák és ügyes pályatervezés.

KONTRA

Rémesen idegesítő minden, ami a sztorival kapcsolatos.

77%

HAND OF FATE

[ÍRTA **LOR**]

Az Osztó, egy kámzsás ronda alak göcsörtös kezeivel bűvöli előtted a lapokat. A játék még csak most kezdődik, eddig kegyes voltam hozzád – nevet cinkosul, és nem rest megtréfálni téged, mintha a sors igazságtalansága nem vetne már így is elég súlyt a hátadra.

Az idegesítő alak eléd teríti a lapokat, neked pedig a végzet által osztott eseményeken és csatákon kell végiglépkedned, hogy eljuss csatlósáig, ám vigyázz, az út nem lesz egyszerű! Viszel magaddal némi aranyat és élelmet is, ezekkel és életerőddel is csínján kell bánnod. Ha túl sokáig bandukolsz, élelmed elfogy, erőd pedig alábbhagy; okosan kell hát döntened, hogy bemerészkedsz-e útközben a kincstárba, vagy áthaladsz a rettegett olvasztótégelyen. Ha nem jársz sikerrel, talán az egész utat újra kell kezdened. Egy rejtélyes alak pedig mindig ellopja a fogadóban a savanyú hagymát a tányérodról, a nyájas goblinok meg rendszerint elcsenik az aranyadat, hogy még utánuk is rohangálnod kelljen. Mondtam, hogy nem lesz egyszerű.

Kártyás szerepjátékból épp elég érkezett az elmúlt években, de a Hand of Fate-nek legalább van egyedi ötlete a tarsolyában.

AZ OSZTÓ NYOMÁBAN

A kártyajátékok reneszánszában egyre merészebb eszközökhöz nyúlnak a független fejlesztők, aminek eredményeként több izgalmas műfaji keveredésnek lehettünk tanúi az utóbbi időben, elég csak a nálunk is nemrég tesztelt, Scrolls című hexás tábla-/kártyajátékra gondolni. A Hand of Fate sem ragaszkodik szigorúan a hagyományokhoz: alapjában véve egy pakligyűjtögetős, kártyás kaland, aminek fő érdekességét az adja, hogy a csatákat akció-RPG formájában vívhatjuk meg, ez az egyveleg pedig rendkívül jól működik.

A játék egyszemélyes kampánya több kártyapartit tartogat számunkra, összesen körülbelül 8-10 óra alatt abszolválható a főgonosz legyőzése, aki nem más, mint maga az Osztó. Ő csatlósokkal indul ellenünk hadba, minden parti végén egy ütőkártyáját kell legyőznünk. Antagonistánk (és egyben mentorunk) minden kör elején alaposan megkeveri a lapokat, amelyeket a mi paklinkból és az ő hozzáadott kihíváskártyáiból válogat össze. Ezeket lefordítva, néha lineárisan, máskor leágazásokkal tarkítva teríti le, dolgunk pedig a kártyákon való végiglépdelés lesz az aktuális szint átjárójáig és a legyőzendő bossig. Amint egyik lapról a másikra lépünk, minden kártya egy kihívást, eseményt, szituációt rejt számunkra, melynek tartalma addig rejtve marad előttünk, így sokszor ronda dolgokba futhatunk bele.

ELTÉVEDT VÁNDOR

Az események jelentős része szöveges szituáció, amelyek szabatosan és szórakoztatóan ízesen lettek megírva, lapozgatós könyvekre emlékeztető stílusban. Ilyenkor döntések sorát kell meghoznunk, amelyek jutalommal vagy büntetéssel járnak: ha élelmet adunk a gyermekét nevelő asszonynak, ő talán elárulja, hogy milyen kártyák vannak az asztalon, ha éhező dühös tömegbe botlunk, akkor választhatunk, hogy adunk-e nekik a javainkból, vagy kikerüljük őket. Sokszor a szerencse is alaposan közbeszól a végkimenetelben; ilyenkor négy lefordított lapot terít le az Osztó, Siker és Bukás feliratokkal, amelyből egyet kell húznunk, ennek eredményeként előny vagy hátrány kártyákat kapunk.

Az események alakításába nekünk is van némi beleszólásunk: útközben újabb kártyákat nyerünk el jutalmul az Osztótól, amik bekerülnek a saját eseményeink paklijába. Ebből kiszórhatjuk korlátozott számban a gonoszabbakat – némelyiket ugyan csak akkor, ha legyőztük a rajta szereplő szörnyet. Másik paklink a felszerelésekhez kapcsolódik, az ebben szereplő fegyverek közül csemegézhet számunkra útközben az Osztó. Fontos tudnivaló, hogy minden kör elején egy alapcuccal indulunk, amit szintén a sorsnak köszönhetően tudunk bővíteni. Például ha a pakliba beleraktuk a Fagykarom fegyvert, akkor lehetséges, hogy útközben dobja majd nekünk a gép, de semmi sem biztos. Ez a véletlenszerűség mindig kétségkívül izgalmas játékot eredményez, ám a kiegyensúlyozottság az

ADATOK

KIADÓ
Defiant Development
FEJLESZTŐ
Defiant Development
MŰFAJ
szerepjáték
MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Card Hunter
2013 (BLU MANCHU)

Hearthstone
2014 (BLIZZARD)

A kártyák, és igazából maga a játéktér is kifejezetten tetszetős: igaz, a kamerakezelés még sok javítást igényelne.

TIPPEK, TRÜKKÖK

HASZNÁLD A CSAPDÁT

Az összecsapások nemcsak az ellenfelek számával és erősségével nehezednek időközben, de a pálya is több csapdával bővül. Ezek ránk nézve bár idegesítőek, de nagyon jól kihasználhatók, mivel a rosszarcúakat is sebzik. Vetődéssel és okos pozicionálással becsalhatsz egy-egy goblint egy ketrecbe, vagy akár magad után is húzhatod az ellenfeleket, akik gondolkodás nélkül futnak át a lövegek között. Szegények!

VETŐDJ ÉS HÁRÍTS

Harc terén a korlátozott lehetőségeidből úgy hozhatod ki a legtöbbet, ha alaposan figyeled az ellenfelek feje felett megjelenő zöld ikonokat, amelyek a nagy csapásokra való felkészülést jelzik – ezeket vissza tudod hárítani rájuk. Hasonlóan jó szolgálatot tesz a pajzsod is a csatában, amivel a lövedékek lepattognak rólad. És semmiképp ne feledkezz meg arról, hogy mindig mozogj és vetődj!

BOLTOK ÉS GOBLINOK

A paklidban szereplő eseményeket összeállíthatod az automatikus ajánlófunkcióval, de érdemesebb magadnak kiválasztani a kártyákat. Igyekezz minél több boltot belekeverni, hogy az aranyadért áldást vagy életerőt vásárolhass! A „goblinok fosztogatása" esemény is remek pénzforrás, illetve az utadba akadó asszonyok és kéregetők is sokszor hálásak lesznek neked egy kis jótékonyságért cserébe.

ERŐ, IZOM, TEJET ISZOM

Csak úgy juthatsz el a főellenségig, ha van elég aranyad az elvesztett életerőpontok pótlására, vagy az útközben megdézsmált étel feltöltésére. Így főként az arany lesz a legfontosabb forrásod, amiből a másik kettőt is fedezheted. Érdemes ezért a goblinok fosztogatását mindig lejátszani, és a titokzatos adakozóktól aranyat kérni az életerő helyett. Étel viszonylag sokszor üti majd a markodat.

NEM SZÉGYEN A FUTÁS

Amennyiben a felszerelésed még nem elég erős, nem érdemes nagyobb csatákba belebocsátkoznod, helyette menekülj el! Nem muszáj minden eseménybe beleugrani. Ha az életerőd túlságosan kevés, akkor a csapdákkal teli kincsestárat sem mindig ajánlott bevállalni, hogy legyengülj. Sokszor többet veszthetsz, mint nyerhetsz, ennek fényében mérlegeld, hogy érdemes-e a cél előtt még bevállalni egy-egy harcot.

A JÓTÉKONY LÉLEK

A morális döntések sokszor bőséges jutalommal kecsegtetnek. Az útközben eléd kerülő titokzatos asszony, leány vagy vándor jótékonyságodért cserébe gazdagon megjutalmazhat. Ezért mindig adj ételt a néninek, ha kéri, ő cserébe talán felfedi előtted a kártyák egy részét. A dühös tömeg viszont majdnem mindig ellened fordul, előlük inkább menekülj. Gondold át, kinek adsz a javaidból!

NE ADD FEL!

A játék végéhez közeledve már szinte csak a szerencsén múlik a siker, mert sokszor szinte már megoldhatatlan nehézségű akadályokat kapsz az Osztótól. A következő próbálkozásban lehetséges, hogy sokkal jobb lesz a lapjárásod – fogd fel úgy, mint egy valódi kártyajátékot, ahol sokszor nem neked jutnak az ütőkártyák! A Hand of Fate ugyanis abszolút erről szól, épp ezért, bár sokszor idegőrlő, izgalmas is.

a jelző, amit a legkevésbé használhatunk a Hand of Fate esetében.

PAKLITÁNC

A roguelike-szerű igazságtalanság akkor válik leginkább nyilvánvalóvá, amikor harcra kerül a sor. Ilyenkor az Osztó kártyát húz csatlósaiból, és rögtön átkerülünk a harci porondra. Ebben már nézd-a-hátam szemszögből nézünk szembe a tömegesen érkező banditákkal, patkány- és gyíkemberekkel, a Batman Arkham játékokra jellemző kaszabolással. A csihi-puhikat rendkívül változatos és jól kinéző helyszíneken vívjuk meg, ám sajnos ez sem elég ahhoz, hogy az összecsapások valóban változatosak legyenek. A hack 'n' slash harcrendszer eléggé lecsupaszított és egyszerű formát kapott, mindenféle kombó vagy taktikai mélység nélkül. Csupán a vetődésre, ellentámadásokra és a pajzsunkra számíthatunk, a különleges képességek pedig adott fegyverekhez tartoznak. Ha útközben nem kedvez nekünk a szerencse, és híján vagyunk jó felszerelésnek, az igazságtalan túlerő ellen esélytelenek vagyunk egy rozsdás fejszével. Grafika terén a Unity motor hozza az átlagos színvonalat, sokkal inkább a hangulat miatt vonzó a játék megjelenése, ami egyébként nagyon jól visszaadja a középkoros fantasyízt, nagy részben a szövegek és a kártyák grafikáinak köszönhetően. Sajnos nagyon hamar monoton gombgyepálássá válik az egész, ami akkor igazán frusztráló, ha az Osztó aránytalanul erős szörnyeket pakol le irdatlan mennyiségben. A terepet kiegészíti pár aljas csapda is, amiknek jelenléte főként a néhol nem túl célszerű kamerakezelés miatt fájó, így azok nem mindig láthatók. Némileg vigasztaló az, hogy ezek az ellenfeleket is sebzik, ezért érdemes őket belecsalni, átédesgetni a veszélyesebben sorozó szakaszokon. Van pár jópofa akció-TPS esemény a harcokon kívül is, amik kis változatosságot csempésznek a játékmenetbe, például a csapdákkal tarkított szobán való átjutás, vagy a fosztogató goblinok utáni rohangálás, ám egy idő után ezek is elunhatók.

Mindezen történések közben arra kell mégis legjobban ügyelnünk, hogyan gazdálkodunk a három alapvető forrásunkkal, hogy kihúzzuk a főgonoszig – ha legyengítve érkezünk hozzá, nem sok esélyünk lesz, ráadásul csak egyszer próbálkozhatunk. Minden egyes lépés egy élelembe kerül, ha az elfogy, akkor életerőnkből kezd elvenni a játék. Útközben ráadásul az aranyunkat is elcsenhetik, vagy rontást idéznek ránk, és az is megeshet, hogy be kell áldoznunk a pajzsunkat egy kis aranyért. Ezért sokszor okosabb dolog elslisszolni a durvábbnak kinéző szitukból, máskor pedig a jutalom érdekében bevállalni azt.

JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT ELHAGYNÉK

Ugyan az események próbálják egymást változatosan követni, de a sokadik parti után már kifejezetten repetitív és önismétlő az egész – a kampány hossza épp elég ahhoz, hogy még jó emlékekkel tekintsünk vissza a játékra annak kivégzése után. Ezen nem segít az sem, hogy ugyanaz az eseménykártya később nehezebb fokozatban tér vissza, például ugyanazt a goblin fosztogatást századszorra éljük át, csak több csatlóssal és több csapdával. Az Osztó sokszor alaposan szívat minket, és olyan mértékben osztja ki a játék az ellenfeleket, ami már az indokolatlan túlerő kategóriájába tartozik. Ezen a téren nagyon szemét tud lenni a játék; az utunkba állhat egy már előzetesen legyőzött főgonosz is, akihez ha erős csatlósokat húz, a halál szinte garantált, ekkor pedig az egész szintet teljesen elölről kell kezdeni.

Mindezen hibái ellenére a játékélmény addiktív, sokszor már-már fogcsikorgatva, de csak azért is nekiestem újból a kihívásnak, hátha jobb lapokat dob ezúttal a ronda Osztó. A mix remekül működik, ám sajnos a játék különlegességét adó harc nem aknáz ki minden lehetőséget. Bármennyire is okozott jó pár frusztrált percet a Hand of Fate, a játék rendkívül egyedi és izgalmas – ugyan nem korszakalkotó, de kétségkívül kiemelkedő darab a kártyás játékok felhozatalában.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,66 GHz processzor, 4 GB RAM, 1 GB VRAM, 5 GB HDD.

Egyedi mix a kártyajáték és akció-RPG zsáner jegyeiből, ami sokszor igazságtalan és repetitív, ám ennek ellenére is szívesen ugrunk neki egy-egy szintnek sokadik próbálkozásra is.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Hangulatos fantasymiliő, a műfaji jegyek izgalmas keverése, és teljesen egyedi játékélmény.

KONTRA

Sokszor túlságosan igazságtalan, nincs kiegyensúlyozva, nem elég mély és izgalmas a harcrendszer, kamerakezelési hibák.

73%

BLOODSPORTS TV

[ÍRTA IGOR]

Svédországban a világvége után sem unatkoznak a vérre szomjazó emberek, hiszen látványos gladiátorviadalokat rendeznek arénákban. A résztvevők a saját életüket teszik kockára a hullámokban támadó ellenséggel szemben.

A 2012-ben megjelent Krater mellékágával van dolgunk a Bloodsports.TV képében, elvégre ugyanabban a posztapokaliptikus világban játszódik mindkét játék. Az összehasonlítás itt véget is ér, lévén a Bloodsports.TV első ránézésére sokkal könnyedebb atmoszférával bír. A Fatshark Games ezúttal egy ismeretlen stockholmi stúdióval, a Toadman Interactive-val közösen rakta össze a produktumot, mely műfaját tekintve egy ötfős kooperatív örömökre kihegyezett tower defense, amit beteg tévéshow-s körítéssel öntöttek nyakon. A játékok felülnézetből irányítjuk, a cél pedig az, hogy megvédjük a pályán elszórva található rakétasilókat. A változatos összetételű ellenfelek hordákban támadnak, nekünk több hullámot kell túlélnünk, és rendszerint minden kör végén egy combosabb boss vár ránk. Mindeközben a biztonságos kerítésen kívül szurkolók tucatjai biztatják győzelemre hőseinket, a kommentátor cinikus hangja ordít a hangszórókból – a Bloodsports.TV igazi hangulatbomba az erre fogékonyak számára.

Az biztos, hogy még nem nagyon kombinálták a MOBA műfajt a hack'n slashsel, de lehet, hogy nem véletlenül...

SPARTACUS FOROGNA A SÍRJÁBAN

A történetben hiába keresünk komoly morális mondanivalót, nem fogunk találni, de nincs is rá szükség, elvégre egy vérgőzös gladiátorharchoz felesleges a dráma. Legyen elég annyi, hogy nem sok szórakozási lehetőség terem egy elsivatagosodott vidéken, és ha kenyér nincs, legalább cirkusz legyen, a cirkuszt pedig Bloodsportsnak hívják, s még a tévé is közvetíti. A sportág faék egyszerűségű, a kiválasztott gladiátorok próbálják megállítani az ellenség vérgőzös rohamát. Bizony, itt hőseink egymást segítve jutnak el a győzelemig, nem esnek egymás torkának, mint a Spartacusban. A játékban nincsenek átvezetők, hőseink sem a mélyre szántó gondolataikról híresek, sokkal inkább marcona figurák, testükben fémimplantátumokkal, némi cyberpunk jelleget kölcsönözve az egésznek. A menüben bóklászva pár másodperc után már a csata kellős közepén találjuk magukat – a Bloodsport.TV gyorsan olvadó szórakozás, nem kevés képi humorral átitatva.

A karakterek stílusát tekintve nehéz nem észrevenni a Borderlandsszel való hasonlóságot, s az igazat megvallva a kasztok kínálatában is találunk átfedéseket. A slayerek a DPS-centrikus rugóknak felelnek meg, tenyerükben egy-egy masszív pengét markolva; nem mondhatni, hogy fürge fickók, alapból elég lomhán mozognak, viszont a közelharci sebzésben ők a legjobbak. A bruiserek igazi tankok, elég sok ütést képesek elviselni, puszta kézzel, netán egy buzogányként funkcionáló csavarkulccsal törik be a koponyákat. A regulatorok a lőfegyverek hívei, távolról osztják az áldást, pontosan céloznak és nagyokat sebeznek, időnként pedig mérgező esőt zúdítanak az ellenség nyakába. Az utolsó kasztunk a medikus, aki – mint a nevéből is kiderül – a társait gyógyítja, de támogatóként sem utolsó, lévén az egyikük olyan rakétát lőhet a csetepaté közepébe, amely a barátokat gyógyítja, de az ellenfelet sebzi. Kasztonként két hős áll a rendelkezésünkre, mindegyikük egyedi képességeket és speciális cuccokat használ.

ADATOK

KIADÓ
Fatshark

FEJLESZTŐ
Toadman

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Krater
2012 (FATSHARK)

Diablo 3
2012 (BLIZZARD)

EZ NEM MOBA

A hivatalos megjelenés előtt pár nappal még nem sok szervert találtunk, de a játékos is bármikor kreálhat magának meccseket a megadott paraméterek alapján – természetesen a kötelező és roppant szájbarágós tutorial végigtolása után. Tudásunknak megfelelően amatőr, profi vagy mesterligákban indulhatunk, egyenként háromféle nehézségi szinttel. Nyilván a keményebb tornákban már szívósabb, gyorsabb és nagyobbat sebző ellenfelekkel nézünk farkasszemet, ahol már a csapatunk precíz összetételére is figyelnünk kell. Játékmódok szempontjából nincs eleresztve a program, mindössze egyetlen hordamódot találunk a Bloodsports.TV-ben, így a MOBA-játékok gerincét adó PvP-ről is le kell mondanunk,

A teamfightok sajnos nem annyira izgalmasak, mint egy hagyományos MOBA-ban: a creepek túlságosan gyengék ehhez.

TIPPEK, TRÜKKÖK

MÉSZÁROSKÖTÉNY

Slayerként törekedj a gyorsaságra, és gyűjt össze annyi kreditet, amiből már vásárolni tudsz egy sebességnövelő cipőt. A kritikus találatok nagyon fontosak, noha Borg bizonyos időközönként felnyársalhatja ellenfeleit, míg Gunvald magába szívhatja az ellenség életerejét. Az utóbbi True Horror képességével igyekezz a rusnyaságok háta mögé kerülni, míg a többiek elterelik a figyelmüket. Az okosabb győz!

TANKCSAPDA

A bruiserek sem a végtelen életerejükről híresek, Eriknek például olyan fontos képessége van, ami regenerálja HP-ját, miközben a támadását és a sebességét is növeli. Ugyanakkor ne kövesd el azt a hibát, hogy kilépsz a szerepedből: az a feladatod, hogy lelassítsd az ellenfelet, miközben a többiek oldalba kapják őket. Klanning a levegőbe rúghatja a rosszfiúkat, a sérülteket pedig szemrebbenés nélkül kivégezheti.

EGY LÖVÉS, TÖBB HALÁL

A regulator leghűségesebb barátja a fegyvere. Egy célzott lövés nem csupán durván sebzi, hanem le is lassítja az áldozatot. Emellett ne sajnáld a területre ható csapásokat sem, kezdve a fedezőtűzzel. Kati nanovírusokkal árasztja el a csatateret, míg Buzzer savas esőt idézhet elő. Ezen kívül használj csalikat az ellenfél figyelmének elterelésére. Lényegében minden kaszt egy kicsit support is.

ORVOSLÁS, MINT FEGYVER

A medikusoknak nemcsak a társak testi épségére kell figyelnie, hanem a sajátjára is. Luna Siphoning Dart képessége nem csupán az ellenséget sebzi, hanem visszanyer tőle egy kis HP-t is. Lisbeth viszont egy erőpajzsot húzhat a csapat köré, amely megvédi a társaságot a külső behatásoktól. Talán ennél is sűrűbben kell használnunk a brigád sebességét és támadási hatékonyságát megnövelő kunsztot.

ÖNFEJŰ VESZTESÉG

Nem véletlenül kapott mindegyik karakter támogató képességeket. Gladiátorként nem ajánlatos csak magadra gondolni, nehezebb ligákban társak nélkül semmire sem mész. Így aztán gyakran vesd be a támogató lehetőségeidet, még akkor is, ha közelharci hősre rendezkedtél be. Egy jókor elsütött területre ható képesség nem pusztán életet ment, hanem jót tesz a megítélésednek is a társak szemében.

GAZDÁLKODJ OKOSAN

Az, hogy mikor és mit érdemes vásárolni, csak és kizárólag tőled függ. A kezdeti 750 kredit pont arra elég, hogy túléld az első hullámot, ám utána célszerű felkeresni újra a kereskedőt. A felajánlott elemek nem véletlenül vannak ott, az elején célszerű azok között szemezgetni. Az életerőt visszaállító pirulákat semmiképp se hagyd ott: öt másodpercen belül hatnak, mindig legyen nálad vagy fél tucat.

NÉZZ KÖRÜL

Noha az arénák viszonylag kicsik, azért néhány félreeső helyen olyan mobokat találni, amiket legyőzve plusz tapasztalati pont és pénz üti a markodat. Két kör között érdemes felkeresni őket, ami elég egyszerű, lévén a minitérkép jelzi a nagyra nőtt rémségek számát és pontos tartózkodási helyét. Ám vigyázz, mert néhányuk túl erős, így csak feltápolt gladiátorral ajánlott maszek melóra indulni.

legalábbis egyelőre. A maximális játékosok számát öt főre lövi be a program, de megijedni nem kell, ha nem jön össze egy ütős társaság, szerényebb kihívás mellett egyedül is remekül elboldogulunk.

Egy négy hullámból (és egy főellenségből) álló mérkőzés nagyjából 10-15 perc alatt véget is ér, ám ha időnk engedi, választhatunk hét (két boss), vagy tíz körös (három boss) meccseket is, melyek akár 40-50 percig is eltarthatnak. Az igazi keményarcok azonban végtelenítve is beállíthatják a játékot, aminek csak a saját kitartásunk szabhat gátat. A vérontás előtt nem árt felkeresnünk a pálya sarkában vesztegélő kereskedőt, aki életbevágóan fontos elemeket kínál számukra. Noha nem túl sok a kezdőtőkénk, minden megölt ellenfél és túlélt hullám után bizonyos számú kredit üti markunkat, amiből később vásárolni tudunk, a tárgyak puszta mennyisége miatt pedig elismerés illeti a készítőket. Összesen hatféle cuccot vihetünk magunkkal, némelyik a támadásunkat vagy a védekezésünket könnyíti meg, mások a speciális képességeinket életre hívó techpontjainkat növelik. A különféle ruházati cikkek nem csak páncélzatként szolgának, hanem a sebességünket, netán a kritikus találati esélyünket növelik. Természetesen az igazán nyerő holmik súlyos pénzekbe kerülnek, nem ritkán csak az utolsó körökben juthatunk hozzájuk némi böjtölés után. A tárgylista összeállítása valódi mélységet ad a játéknak, lévén a puszta daráláson felül oda kell figyelnünk a pontos taktikára, ha nem akarunk idő előtt padlót fogni. Az egyedi hősök nem abban mutatkoznak meg, hogy milyen osztályba tartoznak, hanem hogy mit cipelnek magukkal, és szintlépéskor milyen irányba fejlődnek.

A SVÉD ANYAFÖLD SZÉPSÉGE

A hat pályát kicsit kevésnek éreztem, mindenesetre okosan felépített arénákról van szó, ahol több irányból is várható az ellenség rohama. Az egykori gyógyszeripari kutatóközponton kívül megfordulunk folyóparti átkelőhelyen, elhagyatott bányában, háztetőkön, és veszélyes csapdákkal teli ipari létesítményekben. Sajnos a helyszínek roppant kicsik, pár másodperc alatt végig lehet rajtunk szaladni, ám cserébe nincs unalmas loholás, rögtön az események közepén találjuk magunkat. Minden kör végén útnak indul egy rakéta, de csak akkor, ha a gladiátorok megvédik a silót. A kritikus pontokon apró, tüzelő robotok lesznek a segítségükre, melyek pár percig feltartják a karddal és puskával támadó rusnyaságokat. Az igazat megvallva a hősünk irányításán és a képességek aktiválásán felül nem sok dolgunk lesz, gladiátorunk automatikusan támadja a közeli ellenséget. Tipikus casual cím.

A grafikai minőség nem tartozik a Bloodsports.TV pozitívumai közé, gyér felbontású textúrákkal és alacsony poligonszámmal borzolja a kedélyeket, ám cserébe stílusos cell-shaded látványt kapunk (itt egy újabb párhuzam a Borderlandsszel). A szűkös játéktérnek és a négyéves Bitsquid motornak hála viszont a játék egy alsó-középkategóriás vason is maximális szépségében „tündököl". A hangok és a zenék ellenben remekül átadják ezt az őrült posztapokaliptikus feelinget, annak ellenére, hogy túlságosan is sokat ismétlődnek.

ARÉNAHARC PVP NÉLKÜL?

A Bloodsport.TV legfájóbb pontja a tartalom hiánya. Hiába a nyolc eltérő karakter és a szépszámú cucc, a szűkös pályakínálat és monoton harcok miatt nem hinnénk, hogy bárki huzamosabb időt eltöltene a játékkal. Habár az online ranglistán való előrehaladás és a külön menüpontot kapott acsik vadászata ideig-óráig ösztönző tényező lehet, de csak azoknak, akik nem ódzkodnak egy középszerű, Borderlandsra hajazó felülnézetes tower defense-től. Bízzunk abban, hogy a fejlesztők nem felejtik el támogatni a címet, végre élesítik majd az ultrakemény Apocalyptic tornákat, valamint új hősökkel és pályákkal örvendeztetnek meg minket. Mert a Bloodsports.TV ebben a formában feltűnően kevés.

ÉRTÉKELÉS

IGOR

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E4600 vagy AMD Athlon 64 X2 4800+, 2 GB RAM, Radeon HD 5450 vagy GeForce GT 430 1GB, 2 GB HDD, 64 bites Windows

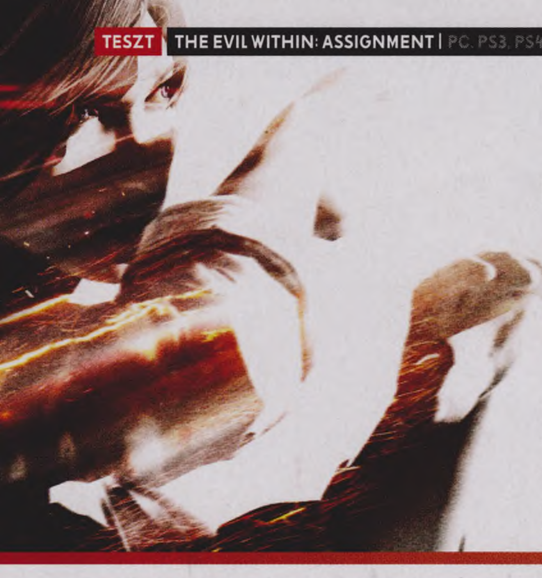
Bár igényes és kifejezetten hangulatos is, kooperatív módban pedig roppant szórakoztató, de semmi maradandó nincs benne, és jelenleg azt se látni, miért ne raknánk le egy hét után.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Őrült posztapokaliptikus hangulat, rengeteg testreszabási elem a hősöknél.

KONTRA
Szűkös és puritán játéktér, monoton játékmenet, a PvP hiánya.

60%



THE EVIL WITHIN THE ASSIGNMENT

[ÍRTA **CHOCHO**] A TANGO GAMEWORKS A TAVALYI EVIL WITHINNEL MEGMUTATTA A VILÁGNAK, HOGY IGENIS VAN LÉTJOGOSULTSÁGA A TÚLÉLŐHORROR-JÁTÉKOKNAK A NAGY KÖLTSÉGVETÉSŰ PROGRAMOK LIGÁJÁBAN, IDÉN PEDIG A DLC-KNEK ÁLLÍT KIVÁLÓ PÉLDÁT A KÜLÖNC STÚDIÓ A REMEK THE ASSIGNMENTTEL.

Sokan azt gondolják a DLC-kről, hogy azok csak és kizárólag a játékosok megfejésére kitalált, ördögtől való, sokszor teljesen felesleges kiegészítők. És bár ebben néha van igazság, maga a koncepció egyáltalán nem rossz dolog, sőt mi több, számtalan kreatív ötlet megvalósításához nyújt alapot. Természetesen a letölthető tartalomban rejlő potenciál kiaknázásához szakértelemre, illetve az alapjáték iránti maximális elkötelezettségre van szükség, ezek pedig mind szerepelnek a The Evil Withinnel tavaly előrukkoló Tango Gameworks eszköztárában. A japán srácok első DLC-je, a The Assignment elismerésre méltó expanzió lett, ami nemcsak tartalma, de egyénisége terén is felér a pazarra sikeredett horrorjátékhoz.

Kifejezetten sokat vártunk az első letölthető tartalomra, de ezúttal nem hiába: a Season Pass úgy tűnik, tényleg megéri!

JULI ÜL A FŰBEN

Noha az Evil Within befejezése nagyon sok kérdést vetett fel, az Assignment nem azokkal foglalkozik, hanem a játék egy megosztó karakterére, Judi Kidmanre összpontosít, akit először vonhatunk irányításunk alá a DLC-ben. A sztori az alapprogram eseményeivel párhuzamosan fut, és kiderül belőle, hogy a TEW-ben néha rossz kislánnyá változó Kidman valójában egész szerethető figura.

Mivel egy nem túl erős testalkatú nőről beszélünk, aki az esetek többségében fegyver nélkül rohangál a torz lényekkel teli pályákon, nem várható el tőle, hogy Sebastian nyomozó nyomdokaiba lépve aprítsa a szörnyeket. Éppen ezért az Assignmentben az akció helyett a lopakodás kerül fókuszba: a cirka 4 óra hosszú kiegészítő idejének nagyját szellőzőkben és tereptárgyak mögött guggolva töltjük majd, és azért fogunk imádkozni, hogy az ellenfelek elkerüljenek bennünket.

Nagyon sok olyan játék van a piacon, amik csupán azért kapnak valamiféle lopakodós szegmenset, mert a tervezők pár fókuszteszt eredménye alapján úgy gondolják, hogy az csak úgy kell. Ez a hozzáállás pedig gyakran frusztráló, buta jeleneteket eredményez, amiket az egyszeri gamerújságíró imád utálni. Nem úgy az Assignment, amiben a lopakodás remekül működik, sőt, az Evil Withinben néha erőltetett sunnyogással szemben végig logikus megoldásnak tűnik. Juli, bár nem egy erőművész, sokkal jobban bírja a futást, mint Sebastian, aki két méter megtételét követően már inhalátor után kapna. Azaz, ha kiszúrnak minket, valószínűleg vége a dalnak, hacsak el nem szaladunk és találunk egy rejtekhelyet magunknak. Ennél fogva az Assignment játékmenete roppantmód eltérő attól, amit az Evil Withinben tapasztaltunk, és meg kell hagyni, hogy ez nagyszerű tulajdonsága a DLC-nek.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Tango Gameworks

MŰFAJ
túlélőhorror

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core i7, 4 GB RAM, 1 GB DirectX 11 VGA, 50 GB HDD, 64 bites WIndows

ÉRTÉKELÉS

Az Assignment egy ajánlott DLC, ami szakít az alapjáték formulájával. Csak az irányítással kezdhetne már valamit a Tango Gameworks.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Végre egy DLC, ami mer más lenni, mint az alapjáték!

KONTRA

Az irányítás egy kicsit frusztráló, és nem igazán védhetjük meg magunkat.

80%

FOLYT. KÖV.

A lopakodás köré épített kiegészítőbe még főellenfelek is belefértek, amik ráadásul minden korábbi bossnál ijesztőbbek, köszönhetően a sebezhetőség érzésének, ami végre tényleg félelmetessé teszi az egyébként inkább csak bizarr programot. Ugyanakkor a már a TEW-ben sem tökéletes irányítás az Assignmentben is kimutatja a foga fehérjét, néha picit idegesítővé téve egyes, hosszú ideig mentéspont nélküli szakaszokat. Mivel Juli az esetek 90 százalékában védtelen, fejleszteni pedig nem lehet a karakterét, ezért nem ártana, ha a fedezékről fedezékre ugrás kicsit folyékonyabb lenne, és ne érezné sokszor azt a játékos, hogy nem az ő bénasága, hanem a rakoncátlankodó kamera tehet szegény lány véres elhalálozásáról.

Na, mindegy, talán a folytatásokban másként lesz, elvégre ez a DLC csupán a kezdet, és az Evil Within tele van kitölthető résekkel, nem beszélve a fentebb már említett, kicsit nyitva hagyott befejezésről, ami nemcsak egy folytatást, hanem egy hasonlóan remek letölthető epizódot is el tudna cipelni a hátán. Amennyiben élvezted az alapjátékot, úgy az Assignment is melegen ajánlott, sőt, ezt az erős kezdést látva megelőlegezem, hogy érdemes megvásárolni a TEW Season Passt is.

83%

Ha kíváncsi vagy az alapjáték, vagyis az Evil Within tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket!

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/evil-within

BORDERLANDS
THE HANDSOME COLLECTION

[ÍRTA **WILSON**] **HA BÁRKINEK IS KÉTSÉGE LETT VOLNA AFELŐL, HOGY A JELENLEGI KONZOLGENERÁCIÓ ELSŐ KÉT ÉVE (REMÉLHETŐLEG CSAK AZ) AZ ÚJRAKIADÁSOKRÓL SZÓL, AKKOR JOBBAN JÁRT, HA ÁTALUDTA A MÁRCIUST.**

Ez volt ugyanis az a hónap, amikor a Capcom PS4-re és Xbox One-ra is kiadta a DMC-t, hogy aztán egy héttel később bejelentse a Devil May Cry 4-et is ugyanerre a platformra. Aztán a Sony nem tudni miért, kiemelte a God of War 3-at, hogy júniusban újra a boltokba küldje, pletykálják, hogy a Microsoft is hasonlóra készül a Gears of War kvadrológiával, és még ki tudja, mi készül a háttérben. Egy valamit már befejeztek: a Borderlands: The Handsome Collectiont, az első gyűjteményt a Take-Two-tól.

PANDORA VÁR

Mivel a Gearbox igazából még csak előkészítési fázisban van a harmadik Borderlandsszel – vagyis jobb esetében még vagy másfél-két év, mire lesz belőle valami –, a Take-Two pedig nem akarja parlagon hagyni a sorozatot, amely alig fél éve jelentkezett új epizóddal, ezért logikus lépésnek tűnt átmenteni az új konzolokra az elmúlt pár esztendő munkáját. A Handsome Collection mégis nehezen nevezhető komplett, mindent lefedő és tartalmazó gyűjteménynek, hiszen összesen három Borderlands készült eddig, a lemezen viszont csak kettő van: a Borderlands 2 és a The Pre-Sequel. A hivatalos indoklás szerint azért, mert nem volt rá büdzsé: a legutóbbi két Borderlands közös motort használt, így a költségvetésből kijött mind-kettő, de a Borderlands 1-hez már több idő, több erőforrás kellett volna – ám ha a kollekció jól fogy, lehet, hogy megcsinálják.

Ez persze nem túl jó hír, maga a kiadás viszont kifejezetten igényes. Nem csupán az alapjátékokat tartalmazza, de azok számtalan kiegészítőjét is, így akinek teljes egészében kimaradt az életéből az akció-szerepjáték, vagy szimplán csak újrajátszaná, tényleg jól jár. Ráadásul a gépcsaládokon belül még a korábbi mentések importálása sem jelent problémát: a PS4-es kiadás tökéletesen kezeli a PS3-as állásokat, ahogy a One-os is a 360-asokat. Bár a procedúra kissé körülményes, de így legalább nem vész el az a temérdek játékidő, amit az első kiadásokba sikerült beleölni.

A MÁSODIK KÖR

Maga az átirat minősége összességében teljesen korrekt. Mindkettő stabil 60 fps-sel fut, bár ez a Pre-Sequel esetében csak akkor igaz, ha nem osztott képernyőn, 2-4 fő részvételével esünk neki a kalandoknak, ekkor ugyanis látványosan megfeleződik, szélsőséges esetben harmadolódik a képfrissítés. Ennél nagyobb probléma, hogy az interfész megtartja az eredeti formáját, a félbe / negyedbe vágott képernyőn jelentősen megnehezítve így a tárgylistában való matatást az ikonok és a feliratok apró mérete miatt.

Ennél többet igazából nem is lehet mondani a Handsome Collectionről. Magukat a játékokat már alaposan kiveséztük az eredeti kiadáskor, ez pedig tartalmilag ugyanazt kínálja, megfejelve az extrákkal. Minőségi, színvonalas port, csak épp rettenetesen drága (teljes árat kínálnak érte), és ha már kollekció, illett volna a teljes gyűjteményt belepakolni – elvégre három játék nem annyira sok, hogy ne férjen rá egy lemezre, vagy a konzolgyártók szervereire.

A Handsome Collection messze nem lett tökéletes, de aki konzolra váltott, mindenképp jól jár a csomag megvásárlásával.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Armature Studio

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Két remek Borderlands-játék minden létező extra tartalommal, színvonalas tálalással – kár, hogy túl drága, és az első rész hiányzik belőle.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Az összes DLC, mentések importálásának lehetősége.

KONTRA
Osztott képernyőnél problémás képfrissítés, hiányzó első epizód.

70%

A lemezen már ott van az összes DLC, vagyis azok az extra karakterek is, akik az alapjátékokba nem fértek bele.

85% TESZT

www.pcguru.hu/teszt/borderlands2

Ha kíváncsi vagy a Borderlands: The Handsome Collectionben szereplő két Borderlands-játék, a Borderlands 2 és a The Pre-Sequel! részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

87% TESZT

www.pcguru.hu/teszt/borderlands-psql

Ori and the Blind Forest

[IRTA **WARHAWK**] **Már-már menetrendszerű, hogy minden évben felbukkan legalább egy apró független fejlesztés, mely könnyedén felveszi a versenyt a hatalmas stúdiók szuperprodukcióival. Idén viszonylag gyorsan megérkezett az első példa: az Ori and the Blind Forest minden tekintetében a profik ligájában játszik.**

Már a tavalyi Gamescomon is látszódott, hogy az Ori and the Blind Forest egy különleges alkotás lesz. A hatalmas stúdiók hatalmas játékai mellett a sarokban, egy árva tévével mutogatta néhány lelkes srác, azonban már akkor is volt egy egyedi képessége: maga elé tudta ragasztani az embereket. Azokat az embereket, akik menet közben megbámulták teremben szétszórt néhány Aktuális Őszi Nagyágyút, de itt lecövekelt a lábuk, és még úgy is hosszú perceket töltöttek el a játékot bámulva, hogy előtte soha nem hallottak róla. Emlékszem, én is pontosan ugyanígy bámultam tátott szájjal az ott bemutatott rövid pályát, mely mint kiderült, tökéletesen jellemezte a kész művet is: gyönyörű volt, különleges, érdekes, és nagyon-nagyon nehéz.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

Elmondom, mi a helyzet: egyszerűen beleszerettem a játék kinézetébe, és biztosra veszem, hogy tíz emberből kilenc ugyanígy fog érezni, mikor meglátja mozgás közben. Vagy akár képeken – az Ori az, melyet lényegében akárhogy lehet mutogatni, mindenképp döbbenetes hatással lesz az emberre. Technikai oldalról leginkább a legutóbbi Rayman-játékokra hasonlít, de

összhatás tekintetében még úgy is bőven túlmutat a Ubisoft platformjátékain, hogy azok megjelenéskor biztos voltam abban, hogy ez lehetetlen. Szoktuk mondani egy-egy játékra, hogy rajzfilm minőségű látványvilággal rendelkezik, de az Ori az, ahol ezt véresen komolyan is lehet venni. Ezernyi, egymástól független, mégis tökéletes szinkronban mozgó rétegből épül fel minden pálya, melyek mindegyikét már-már ördögien szépre festették, így mindig lesz valami az elő- vagy háttérben, amin táthatjuk a szánkat. És bár valamiért esetenként észrevehető egy-egy apró belassulás, a motor 95%-ban hibátlan gyorsasággal mozgatja ezt az ezernyi réteget, valamint természetesen a játék hősét és annak megszámlálhatatlan ellenfelét is.

ADATOK

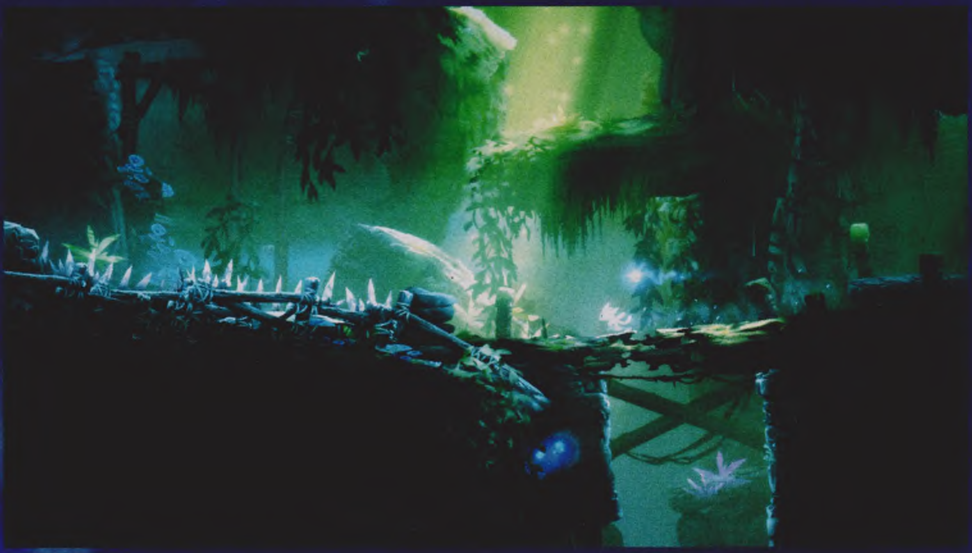
KIADÓ
Microsoft
FEJLESZTŐ
Moon Studios
MŰFAJ
platform
MULTI
nincs

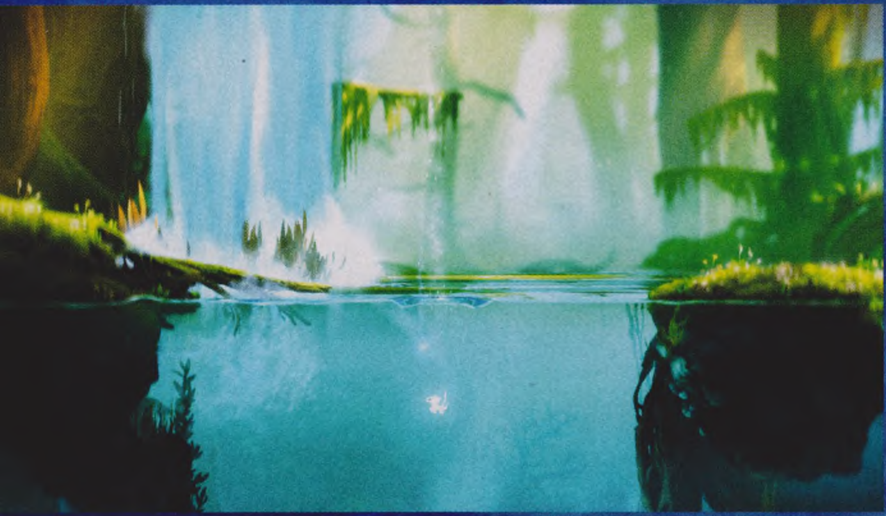
STÍLUSMINTA

Rayman Origins
2011 (UBISOFT)

Dust: An Elysian Tale
2012 (MICROSOFT)

Mert a rajzfilmszerű kinézet ellenére azért itt egy komoly játékról beszélünk, egy játékhoz pedig természetesen (legalább) egy főhős és ellenfelek is tartoznak. Előbbi jelen esetben Ori, az apró macskanyúlmókus lény, aki egy végzetes éjszakán messze sodródott az erdő felett őrködő Szellemfától, és bár befogadta és egy ideig nevelte őt a Naru nevű, medveszerű lény, rövidesen olyan fordulatok következtek be, melyek miatt bele kellett vágnia egy hatalmas kalandba: neki kell megmentenie az erdőt. Ori története, noha nem fog új fejezetként szerepelni a Világhírű Sztorik Nagykönyvében, nagyon szépen összerakott, és ami igazán különleges, hogy nem hosszas átvezetőkön keresztül rágják a játékosok szájába. Nem kell megijedni, látványos





jelenetekből is akad bőséggel (bár nem különösebben hosszúak, mégis nagyon emlékezetesek), de itt a játék menet közben mesél, egy-egy mondattal, gesztussal, és ami nagyon fontos, zenével, párbeszéd nélkül. Rajzfilmes példával élve nagyjából hasonló a dolog, mint a Disney Fantasia-gyűjteményeiben, ahol a látvány mellett szintén a zene meghatározó szereplő a történet elmesélésében.

Stílusát tekintve az Ori lényegében egy tradicionális metroidvania játék, egy jó adag platformer-vonással is felvértezve: zöldfülűként (oké: technikailag fehérfülűként) viszonylag védtelenül, és különösebb képességek nélkül kezdünk, majd a történet folyamán sorra kapjuk az újabb és újabb mozdulatokat, melyekkel nemcsak sokkal versenyképesebb lesz apró hősünk, de újabb területek is elérhetővé válnak számára. Ezeket bejárva még újabb képességeket kapunk, és így tovább, egészen a történet utolsó harmadáig, ahol, akárcsak a hasonló stílusú játékokban, az addig megszerzett képességeink tehetjük mind komolyabban próbára. Az Ori annyit csavar a dolgon, hogy a „kötelező" jellegű képességek mellett még rendelkezésünkre bocsát három garnitúrányi olyat is, melyek jellemzően nem szükségesek a játék befejezéséhez, de hathatósan tudják segíteni azt (ilyen például a triplaugrás), vagy fejlődésünket segítik elő, például az életerőt növelő golyók megjelenítésével a térképen.

De nem csak ennyi csavar van a játékban, az Ori mentési rendszere is egészen egyedülálló. A szabály az, hogy bár vannak előre elhelyezett mentési pontok, ám lényegében ha viszonylag szilárd talajon állunk, akkor bármikor menthetünk. Igen ám, de minden egyes mentés picivel csökkenti az energiakészletünket, azt, amiből például a speciális támadásunk is táplálkozik. Ez pedig egy pici taktikai színt visz az egészbe: maradt még két egységnyi energiánk, vajon érdemes most elereszteni egy mentést, vagy inkább tartalékoljuk egy húzósabb ellenfélre? Trükkös dolog, és az esetek többségében teljesen jól működik – bár néha lehet olyan balszerencsésen menteni, hogy pont egészen kevés életerővel egy egészen kemény szituáció előtt térjünk magunkhoz, de szerencsére a metroidvania jelleg miatt ilyenkor általában nyugodtan megfordulhatunk és farmolhatunk egy kis energiát vagy életerőt az időközben újratermelődő ellenfelekből.

Döbbenetes látványvilág, fantasztikus hangulat, pazar helyszínek, tökéletes irányítás: ez minden idők egyik legjobb platformere!

ÁLOMBÓL RÉMÁLOM

És kemény szituációkból nem lesz hiány, az Ori and the Blind Forest ugyanis kétségkívül az egyik legkeményebb játék, amivel mostanság találkoztam. Soha nem jelent jót, ha egy játék a statisztikák között számolja az elhalálozások számát, és itt is megvan az oka: ez az érték igen gyorsan tud növekedni. Csak úgy viszonyításképpen: nekem olyan 250 újraéledés környékén állt meg a számláló, de nem kevés olyan emberrel találkoztam, aki ennek a dupláját is össze tudta hozni. És bár az önmagában nem rossz dolog, ha nehéz a játék (sőt, a Dark Soulsok korában határozottan népszerű az ilyen), az Oriban megtalálható nehézségi tüskék piszok gyorsan le tudják az ember képéről törölni a mosolyt; sokszor teljesen váratlanul futunk bele egy-egy elsőre (másodszorra, sokadszorra) lehetetlennek tűnő feladatba. De nyugalom: bár sokszor tűnhet kétségbeejtőnek a helyzet, a játék által elénk gördített akadályok mindegyike megoldható egy jó adag gyakorlással.

Részben amiatt is, mert a játék irányítása betyár mód el lett találva. Általában ez az, amelyen könnyűszerrel el tud bukni egy-egy platformer-próbálkozás – de nem az Ori: az apró lényt egész egyszerűen egy álom irányítani. Az ugrások lendületesek és mégis pontosak, a karakter nem csúszkál, száz százalékosan be tudjuk lőni, hogy hova érkezünk. A harcok is hasonlóan lendületesek, a csapásoknak van súlya, az ellenfelek mozdulatainak rendszere megtanulható, és ezeket szépen ki tudjuk használni ellenük. Főleg azért, mert az egyik viszonylag korán megszerzett képességünk segítségével bármelyik ellenfélről, sőt, szinte bármelyik lövedékről képesek vagyunk egy lendületeset ugrani, méghozzá úgy, hogy a közben így kénytelen-kelletlen csúzlinkká váló lényt vagy dolgot az ugrással ellentétes irányba taszítjuk. Ez pedig tök jó taktika lehet a harcban, mikor az ellent ütésváltás nélkül belelökhetjük egy tüskékkel teli verembe, de találkozunk például olyan feladvánnyal is, ahol ezzel a technikával kell egy lövedéket a célpontjához terelgetnünk.

Pusztán a játékmechanikát tekintve az Ori and the Blind Forest, bár belekever néhány érdekességet, nem feltétlenül vezeti a stílust új irányokba, azonban a Moon Studios olyan kíméletlen profizmussal pakolta össze a játékot, annyira odafigyeltek minden apró részletre, hogy egész egyszerűen nem lehet nem rajongani iránta. A hasonló mezőnyben indulók felköthetik a gatyát: a srácok lényegében nem csak könnyedén megugrották, de néhány fokkal magasabbra is emelték azt a képzeletbeli lécet.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E4500 2.2GHz vagy AMD Athlon 64 X2 5600+ 2.8 GHz, 4 GB RAM, GeForce 240 GT vagy Radeon HD 6570 1 GB, 8 GB HDD, Windows 7

Néhány nehézségi tüske megszúrhatja a kezünket, de összességében az Ori and the Blind Forest az utóbbi idők egyik legjobb és kétségkívül legszebb felfedezős platformjátéka.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Páratlan látványvilág gyönyörű zenei aláfestéssel, rendkívül kézre álló irányítás, jópofa trükkökkel felturbózott játékmenet.

KONTRA

Néhány váratlan technikai röccenés és több váratlan nehézségi tüske.

90%

Bloodborne

[ÍRTA CHOCHO]

Azt mondják, a vér maga az élet, arról azonban egy szó sem esik, hogy mi történik, ha ez a fontos testfolyadék valamely rejtélyes okból romlásnak indul. Pedig a szomorú válasz közismert: le kell csapolni és el kell pusztítani, mielőtt túl késő lenne...

Megcsinálták. Szavamra, ezek az eszelős japán fenegyerekek tényleg megcsinálták. Alig egy évvel az előző játékuk, a Dark Souls II kiadása után előrukkoltak egy olyan programmal, amit az elődeivel közös gének ellenére sem lehet olcsó klónnak vagy szódával elpufogtatható, tisztes iparosmunkának nevezni. Nem kérem, a Bloodborne megérdemli a rivaldafényt, és bár jómagam sosem merészkednék olyan messzire, hogy akár egy játékra is azt mondjam, hogy „na, ezért megéri konzolt venni", ebben az esetben azért minimum meggondolandónak tartom a beruházást. Persze csak abban az esetben, ha te, kedves olvasó, már feláldoztad a lelked a felkelő nap országában is csak a sötétséggel foglalatoskodó FromSoftware valamelyik előző alkotásában. Ellenkező esetben ugyanis nem vár rád más az átok rágta Yharnam városában, mint alvadt vér, és az üszkös pusztulás savanyú bűze.

> Hihetetlen, hogy a From Software nem ad alább a minőségből, minden egyes játékuk zseniálisra sikerül.

ADJ VÉRT, ÉLETET ADSZ!

És hogy mégis miféle hely ez az Yharnam? Nos, képzeljétek el Józsefváros leglepukkantabb utcáit, mondjuk egy pestisjárvány idején! Megvan? Ha igen, akkor már akad egy halovány elképzelésetek arról, hogy milyen festői is a Bloodborne helyszínéül szolgáló, pokoli bánatba süllyedt város. A történet – akárcsak a Dark Souls II-ben – egy magányos kalandorról szól, akit rendíthetetlen küldetéstudata hajt előre a komor sötétségben: egy titokzatos vallási rend tagjaként az a feladata, hogy annyi fenevaddal végezzen az útja során, amennyivel csak tud. És bizony bestiából van bőven, lévén Yharnam városának lakossága egy különös fertőzés miatt állatias ösztönök hajtotta szörnyeteggé változott, a kevéske túlélő pedig elvesztette a maradék eszét is, és zárt ajtók és ablakok mögött röhögcsél hisztérikusan, vagy beszél össze-vissza. Ebbe a nem túl rózsás helyzetbe csöppen hát bele hősünk, akinek a Souls-sorozat

Az elhullott játékosok utolsó másodperceinek megörökítése és megtekintése még mindig mulatságos és tanulságos.

hagyományaihoz hűen nincs sok mondanivalója. Játékosként mi is csupán annyit tudunk róla, hogy mint „vadásznak” az agresszív mutánsok kiirtása a munkája. Mivel azonban az általa is képviselt szent egyház hosszú évekkel ezelőtt sorsára hagyta a város lakóit, ők ennek megfelelően nem hőst, hanem opportunista szemétládát látnak az óhit hivatásos képviselőiben, és ott tesznek keresztbe derék vadászunknak, ahol csak tudnak.

Bizony, fentebb tényleg a Souls-családba soroltam a Bloodborne-t, méghozzá jó okkal, hiszen a játék tulajdonképpen olyan, mint a PS3-as (és érthetetlen módon azóta sem újra kiadott) Demon's Souls és a Dark Souls epizódok összemosása. Csak épp a sztori szerint nem lelkeket, hanem vért gyűjtünk, ami a játékmenet szempontjából irreleváns különbség. A cikk során pedig, bár gyűlölöm az ilyesmit, lépten-nyomon hivatkozni fogok a Soulsokra, legfőképp a Dark Souls II-re, hisz a vak is látja, hogy a From tulajdonképpen kifejlesztett egy sikerreceptet, amit némi szezonális fűszerezéssel még nagyon sokáig el tud adni nekünk. S hogy miért nem mesélek többet a történetről? Hát mert nincs mit, ugyanis akárcsak a Dark Souls II-ben (bocs), a Bloodborne-ban sem gyömöszölik a szánkba a háttérben meghúzódó konfliktusokat. Sőt, az első végigjátszás után több kérdésünk lesz, mint amennyi a mindenféle komolyabb bevezetést nélkülöző első játékóra során felmerül. Ez pedig így van jól, hisz a From ezúttal sem csupán egyetlen végigjátszásra szánta a programját, a lore szerelmesei pedig garantáltan keresztül fognak vánszorogni rajta még vagy tízszer New Game Plusban, csak hogy egy-egy rejtélyes tárgy vagy rúna leírása alapján újabb elemeket illesszenek helyére az Yharnam összeomlását elmesélő kirakósból.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
From Software

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Demon's Souls
2009 (NAMCO BANDAI)

Dark Souls 2
2013 (BANDAI NAMCO)

VÉRMESÉK

Orbitális luxus volna persze elvárnom, hogy mindenki tisztában legyen a Souls-játékok mibenlétével, szóval a folyamatos hasonlítgatás ellenére most szépen elmagyarázom, hogyan is működik a Bloodborne. Kérem szépen, a játék egy akció-RPG, valós idejű harcrendszerrel és nyitott fejlődéssel. A játékos egy általa generált karaktert irányítva próbál eligazodni Yharnam utcáin, és miközben aprítja a rossz vértől eltorzult népet, kapcsolókat aktivál, ismeretlen területekre jut el, találkozik néhány rébuszokban beszélő túlélővel, és ha mindent jól csinált, előbb-utóbb egy főellenfélbe botlik, ami valószínűleg egyből megöli szerencsétlent. Felvehető küldetések, hosszas dialógusok vagy percekig tartó átvezető videók nincsenek, helyettük a szabadon bejárható, terjedelmes város felfedezése szabja meg a követendő irányt. A lekaszabolt ellenfelekért járó tapasztalati pontot itt a begyűjtött vér jelképezi: ebből fejleszthetjük a vadászunk alaptulajdonságait (képességek nincsenek), valamint új felszerelést, tárgyakat vásárolhatunk belőle.

A VADÁSZAT SZABÁLYAI

FEJLŐDÉS

A Bloodborne-ban a fejlődés az insight nevű érték függvénye: ez a képernyő jobb felső sarkában látható szem ikon melletti szám minimum 1 kell, hogy legyen ahhoz, hogy a Vadászok Álmában található baba szóba álljon velünk. A játék elején még nulla insightunk van, szerezni azonban könnyű, hisz csak meg kell látnunk az első, Cleric Beast nevű főszörnyet. Először szinte biztos, hogy megöl minket, de ez nem baj: a játék is úgy lett megírva, hogy a halálunk után azon nyomban a baba lábai előtt térjünk magunkhoz.

INSIGHTOK

És ha már szóba jöttek az insightok, fontos tudni, hogy bár a cikkben nem említem meg ezt az értéket, valójában fontos mellékes valutáról van szó, amiért 10 darab felett már speciális, jórészt bossok után megnyíló ruhákat és egyedi tárgyakat vehetünk a Vadászok Álma egyik szökőkútjánál. Insightot kapunk, ha először látunk egy bosst, és akkor is, ha leöljük, illetve a Madman's Knowledge nevű, koponyát formáló tárgy elfogyasztása is insightokkal gazdagít. Ezekből egyébként elég sok található a játékban.

FELSZERELÉS

A Bloodborne-ban nincsenek határozottan könnyű vagy nehéz páncélok, sőt, a cuccainknak immár súlya sincs, szóval nem kell attól tartanunk, hogy a karakterünk lelassul. A ruháink ugyan nem erősíthetők, de a Dark Souls II gyűrűihez hasonlóan rúnákat ezúttal is aggathatunk magunkra, amik ilyen-olyan tulajdonságainkat emelik meg pár százalékkal. Tapasztalataim szerint egyébként első végigjátszásra az Yharnam csatornáiban található Hunter Set a legjobb választás – sőt, még PvP-ben és New Game Plusban is megállja a helyét!

PISZTOLYOK

A lőfegyverek a Bloodborne legfontosabb újításai, és bár nem váltják ki a még mindig elsődlegesnek mondható szúró- és vágóeszközöket, azért elég jól használhatók, főleg bossok és PvP esetében. Ahhoz, hogy nagyobbat sebezzünk velünk, a Strengthen túl a Bloodtinge nevű attribútumunkat kell húznunk, illetve nem árt a pisztolyokat és kézi ágyúkat időről időre fejlesztenünk a Vadászok Álmának könyvtárában. Tipp: keressétek a kézi ágyút (Cannon) Forbidden Woods egy romos épületében, a ködös, kígyókkal teli terület előtt!

CO-OP

A legjobb vadásznak is elkél néha a segítség. Ahhoz, hogy behívjunk egy idegent a játékba, elég megcsörgetnünk a Beckoning Bell nevű harangocskát. Ha mi is szeretnénk segíteni másoknak, akkor egy insightért vehetünk egy Small Resonant Bellt, ami „veszi az adást”, illetve egy Sinister Resonant Bellt, amivel PvP céljából kereshetünk játékosokat. Barátokkal is játszhatunk persze: ez esetben a beállítások között a „Network” menüben állítsuk át a „Matchmaking Regions” opciót „Worldwide”-ra, és állítsunk be egy közös jelszót.

A vér tehát nemcsak az erősebbé válás záloga, hanem fizetőeszköz is, állandó dilemmába kényszerítve így az egyszeri Van Helsing palántát, hogy most akkor szintet lépjen, vagy vegyen pár új gyógyitalt. Ez azonban még nem minden: az összegyűjtött vér csak addig marad nálunk, amíg meg nem halunk, és ha ez a sajnálatos esemény bekövetkezik, hősünk a legutóbbi mentési ponton éled újjá, az összes addig már felszeletelt szörnyezettel egyetemben. A vér, amit oly sokáig kuporgatott, kilöttyent az utcára, így ha vissza akarja kapni, újra el kell jutnia a bukása helyszínére. Olykor előfordul persze, hogy egy kotnyeles bestia felnyalja az értékes nedűt, és ilyenkor csak a torkos rosszaság leölésével szerezhetjük vissza azt. Szemétség? Várjatok, van tovább is! A Bloodborne és a Souls-sorozat világában a játékos teljesen magára van utalva, az ellenfelek pedig oly mértékű túlerőt képviselnek, hogy még a legutolsó vasvillás jobbágy is gond nélkül képes kibelezni egy tapasztalt, bossokon edződött vadászt. Problem?

CSAK EGY CSEPP VÉR KELL

Habár a fent leírtak – a vért felnyaló lényeket leszámítva – ismerősek lesznek a Souls-veteránoknak, azért a From tudja jól, hogy az okosan kifundált, alapvetően a játékos büszkeségének döfködésére kihegyezett játékmenetet sem lehet újra és újra vonzóvá tenni úgy, hogy az időnként ne kapjon egy kis – stílszerűen – vérfrissítést. A Bloodborne esetében ezt a lőfegyverek implementálása, valamint a harcrendszer gyorsabb, agresszívabbra vett tempója jelenti, amit a fejlesztők nem átallottak megfejelni némi egyszerűsítéssel. Ami pedig tavaly működött, az most is teljesen rendben van. A mentési helyekként is üzemelő lámpások (igen-igen, a Dark Soulsban meg tábortüzek vannak, haladjunk) például egy központi helyszínre, a Vadászok Álmába (Majula? Na, jó, befejeztem!) teleportálnak bennünket, ahonnét a többi, már felfedezett és meggyújtott lámpáshoz egy gombnyomás árán juthatunk el ismét. Az Álomban fejleszthetjük a karaktert, és itt találhatók a játék boltjai is.

A Bloodborne pontosan olyan lett, mint amilyennek vártuk: a legszebb, leghangulatosabb akció-szerepjáték.

Ami pedig a lövöldözést illeti, nem kell attól tartani, hogy a Bloodborne buta shooterré avanzsál, lévén a bal kézben hordozott mordályok inkább csak taktikai segítőeszközök, semmint komoly tűzerővel kecsegtető gyilkoló szerszámok. A legtöbb ellenfél egy előre betanult mozdulatsor alapján harcol, aminek kitapasztalása elengedhetetlen a sikeres játékhoz. E balett során pedig mindig akad egy olyan pillanat, amikor ha rálövünk a szörnyre, az egy rövid időre lebénul, remek alkalmat nyújtva egy speciális támadás kivitelezésére, ami általában a lény életerejének felét elveszi. Ha elszúrjuk az időzítést, akkor sem kell kétségbeesni, hisz egy új mechanikának hála

Bossharcok terén a Bloodborne nemhogy megüti a Souls-széria szintjét, de néha még felül is múlja az ott látottakat.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FUSS EL, HA TUDSZ

A Bloodborne-ban a lámpások elég messze vannak egymástól, így könnyedén megeshet, hogy minden biztonságos ponttól távol halálozol el, egy rakás vért löttyintve az utcára. Ilyenkor lehet megoldás az, hogy a kockázatot minimalizálva keresztülfutsz az ellenfelek gyűrűjén. Persze egy ideig követnek majd, de le tudod rázni őket, és így esélyes, hogy életben maradsz, míg vissza nem szerzed a vért.

KOOPERÁLJ!

Egyes bossok különösen szemetek tudnak lenni, gondolok itt elsősorban a mérget spriccelő, ámbár opcionális Blood-starved Beastre, vagy a folyamatosan ellenfeleket idéző Witch of Hemwickre, aki még saját magát is megduplázhatja. Elakadni ezek miatt a lények miatt egyszerűen nem éri meg, a legyőzésükért kapott vér és trófea pedig co-opban is jár, szóval tessék nyugodtan összefogni a közös célért!

FARMOLJ, FARMOLJ

Persze a PvP sem segít abban a helyzetben, ha a karaktered nem elég erős, vagy csak elfogyott az életerőt visszatölteni képes, vérrel teli üvegcséd. A megoldás, mint mindig, most is a farmolás, azaz az ellenfelek folyamatos gyakása XP-ért és lootért. A legjobb farmhelyek Central Yharnam és Cathedral Ward, majd kb. 50-es szint felett a Forbidden Woods, valamint a Grand Cathedral főlépcsője.

vadászunk életereje pár másodpercig még visszaszerezhető gyors, egymást követő ütések árán. A talaj forrósodása esetén tehát egész nyugodtan kezdjünk el eszelős módjára hadonászni a jobb kezünkben fogott pengénkkel, mert kevés szerencsével túlélhetjük a végzetes benyomást keltő találkozást. És ha már szóba kerültek a vágó- és szúrófegyverek, fontos elmondani, hogy a „sorozat” előző részeinek megfelelően ezek képzik a harcrendszer alapját, azaz a Call of Dutyn edződött játékosok a Bloodborne beszerzése előtt jobban teszik, ha ismerkednek kicsit a konyhakéssel.

VÉRBEN AZ IGAZSÁG

Botorság volna azt feltételezni, hogy a Bloodborne „könnyebb”, mint a Dark Souls II volt. Mijazaki Hidetaka, a projekt felett bábáskodó direktor tavaly úgy jellemezte a programot, mint ami „hozzáférhetőbb” a korábbi fromos alkotásoknál. És bár akkoriban a legtöbb rajongó ezt úgy értelmezte, hogy az eladhatóság kedvéért a készítők feláldozzák az egyéniségüket, valójában csak most, a Bloodborne-nal töltött hosszú és keserves órák után értettem meg, hogy bizony Mijazaki nagyon jól fogalmazta meg a megfogalmazhatatlant. Ezzel a programmal könnyebb megismerkedni, mivel átláthatóbbá vált az elődeinél. Kevesebb statisztikára kell odafigyelnünk, nincs olyan sokféle haszontalan cucc és fegyver, lassabban amortizálódnak a pengék, nehezebb elakadni, és így tovább. Ugyanakkor a harcok minősége pont olyan, amilyet elvárunk a japán stúdiótól. Amennyiben vesszük a fáradságot, és minden egyes bestia viselkedését tanulmányozzuk, számtalan sikeres stratégiát kidolgozhatunk. Kellően sok szabadidő hiányában viszont a szóban forgó „hozzáférhetőség” sem lesz több üres marketingdumánál, hisz ehhez a programhoz elengedhetetlen a teljes koncentráció.

Még úgy is, ha a klimaxot jelentő főellenfelek – vagy ahogy itt nevezik őket, beastek – leveréséhez ezúttal is kérhetünk segítséget más játékosoktól. A multiplayer a Bloodborne-ban nincs annyira fókuszban, mint a Dark Souls II-ben volt, jelenléte mégis fontos, főleg amiért egy tapasztalt ismeretlen közbenjárása túllendíthet bennünket egy-egy teljesíthetetlennek tűnő szakaszon. Az élmény maximalizálása érdekében természetesen most is azt javaslom, hogy legalább két-három alkalommal fussatok neki a bossoknak egyedül. Ha ugyanis sikerül leverni őket, olyan adrenalinhullám száguld majd végig a testeteken, amilyet jómagam csak a From korábbi programjaiban tapasztaltam meg. Akadnak még a játékban a Dark Soulsból ismert testvériségekre hajazó vérszövetségek, mi több, (jobb esetben) közös megegyezésen alapuló PvP-re is van lehetőség. Ezek a komponensek azonban jórészt az első végigjátszás után válnak fontossá, addig pedig a létezésüket is nehéz észrevenni.

ÉRTÉKELÉS

A Bloodborne véleményem szerint a PlayStation 4 eddigi legjobb játéka. Amennyiben nem félsz a haláltól, úgy mindenképp szerezd be!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Minden, amit szerettünk a Souls-játékokban, megfejelve steampunk hangulattal és lőfegyverekkel.

KONTRA
Apróbb technikai nüánszok.

90%

VÉRDEMES

A teszt végére érve eljött az ideje annak, hogy az ördög ügyvédjét játszva kicsit csámcsogjak a Bloodborne hibáin. Csakhogy az a helyzet, hogy ehhez nincs kedvem. Persze a játék nem tökéletes, mint ahogy semmi sem az. A kamerakezelés mondjuk, néha lehetne jobb, és azt is nagyra értékelném, ha egy-egy betöltés nem tartana cirka egy teljes percig, miközben csak a hatalmas Bloodborne logó képe ég bele a retinámba, nehogy elfelejtsem véletlenül, hogy nem a Dark Soulsszal játszom.

Mindezzel szemben áll viszont a játék által teremtett, páratlan összhang. A grafika például igazi mestermunka, ami a '30-as évek amerikai horrorfilm-klasszikusainak jellegzetességeit keveri a steampunkra jellemző megoldásokkal. A helyszínek változatossága is lenyűgöző, elégre a belvárostól az Yharnam melletti erdőig bármerre barangolhatunk, méghozzá töltőképernyő nélkül.

Ehhez jön még a kiváló hang és zene, valamint a From alkotásaira jellemző gyászos hangulat, amik együttesen bőszen ellensúlyozzák az apró technikai malőröket. Arról már nem is szólva, hogy a kódot utólag is lehet optimalizálni, így csökkentve mondjuk a betöltés időtartamát. Azt viszont ne kérjétek tőlem, hogy eldöntsem, jobb-e a Bloodborne az alig egy éves Dark Souls II-nél. Hisz ahogy a lelkek értéke, úgy ezek a különleges programok sem mérhetők össze.

MENJ VISSZA

A korábban már áthágott területek számtalan olyan titkot rejtenek, amikre először biztos, hogy nem figyeltél fel. Jó példa erre a túlélőkkel folytatott, rövid beszélgetések sora, amik időről-időre (főleg egyes bossok legyőzését követően) megváltoznak, és néha akár egészen megdöbbentő jutalmakkal érnek véget. Tessék hát minden nagyobb harc után tenni egy kört a város elátkozott utcáin! Nagyon megéri.

NÉZZ KÖRÜL

Olyan 30-as szinttől kezdve már elég erős leszel ahhoz, hogy a játék opcionális helyszínein is tégy egy-egy látogatást. Ezek a területek általában nagyon veszélyesek, és csak átrohanni érdemes rajtuk, legalábbis szólóban. Ugyanakkor tele vannak rejtett tárgyakkal, amiknek a nagy része megéri a kockázatot. Persze csak akkor vágj bele ebbe a cseppet sem békés és nyugodt kirándulásba, ha...

ÁLMODJ GYAKRAN

... már megbizonyosodtál róla, hogy a nálad lévő vért nem veszíted el. Ennek egy módja van: el kell menni a Vadászok Álmába, és elkölteni a vért a babánál. Amennyiben kevés van egy szinthez, de annál mégis több, hogy veszni hagyd, inkább farmolj hozzá egy kicsit még. Illetve, ha találsz olyan tárgyakat, amik elfogyasztva vérrel látnak el téged, mindig az Álomban használd fel őket!

OLVASS SOKAT

Akárcsak a Dark Soulsban, a Bloodborne-ban is hagyhatsz rövid szöveges üzeneteket a pályán, amiket aztán más, épp online módban játszó játékosok elolvashatnak. Ha látsz ilyen üzenetet, mindenképp olvasd el! Lehet, hogy csak egy obszcén vicc lesz benne, de jobb esetben előre fogja jelezni a csapdákat és a főellenfeleket. Az én irhámat többször is megmentették ismeretlen jótevők, innét is köszönet nekik!

HELLDIVERS

[ÍRTA MCMACKO] Kevesen számítottunk rá, hogy a Magicka mögött álló csapat egy újabb kooperatív csodácskával rukkol elő, pedig az Arrowhead már a mágusos játékával is beírta magát az indie-rajongók barátságfüzetébe. A Helldivers csak növeli a renomét.

A távoli jövőben a világ egy picit jobb hely, legalábbis a Szuper Föld lakói számára, akiknek a prosperitás és a kiváló életszínvonal mindennapos, megszokott dolog – azonban ezért a békéért az univerzum legmocskosabb helyein harcoló Helldiver osztagok felelnek. A toborzást persze nem lehet idejekorán elkezdeni, a frissen sorozott katonák pedig alig várják, hogy új világokat lássanak, és új embereket ismerjenek meg. Itt jössz a képbe te, mint frissen sorozott Helldiver-katona.

BOGARAK, KIBORGOK ÉS ILLUMINÁTUSOK

Három idegen frakció ellen nyitott frontot az új civilizáció. Mindhárom faj kíméletlen taktikát folytat és megszámolhatatlan mennyiségű egységgel rendelkezik, az emberek kolóniabolygóit pedig sorra cincálják szét a Csillagközi Invázióból (és képzeletbeli spinoff epizódjaiból) átemelt randaságok. A küldetések úgy néznek ki, hogy lepottyantanak minket egy űrhajóból, majd a felülnézetes lövöldözős játékok klasszikus mintájára aprítjuk a miszliket, közben pedig apránként haladunk a feladatokkal. A kulcspillanatokban aztán QTE-jellegű mozdulatsorokkal élesítünk rakétatornyokat, X-et nyomkodva aktiválunk paneleket, vagy csak simán küzdünk a zászló árnyékában. Közben úgynevezett Stratagem erősítést is hívhatunk az anyahajóról, ahol egy gyors QTE után már érkezik is a plusz lőszer, a csodafegyver, a lövegtorony vagy az atom…

De mit is érne az egész hadviselés, ha egyedül játszanánk? A Helldivers szólóban roppant unalmas cucc, a procedurálisan generált pályák forgatagára hamar ráununk, és az ellenfelek aprítása sem az igazi. Nem túlzás azt állítani, hogy egyszemélyes játékként a program az értékelőskála felét is csak jóindulattal verdesné – még szerencse, hogy a svéd készítők nem erre rendezkedtek be. Kooperatív kalandozás közben ugyanis kinyílik a program mechanikarendszere. Értelmet kap a friendly fire, hatványozottan előtérbe kerülnek a Stratagem taktikák, kiéleződnek a szintek és a perkek szisztémái. Nincs is annál jobb muri, mint négyesben küzdeni az özönlő monszták ellen, miközben a társunk Mechából indított ágyútüzére ugyanúgy figyelnünk kell, mint az égből érkező menekítőhajó landolására. A Helldivers világában ugyanis nincs kegyelem, egy ballépés, rosszul elejtett gránát, vagy amatőr kereszttűz ugyanúgy az életünket veheti, mint egy bogár gigantikus csáprágója.

PlayStation Vitán a játékhiány, PS4-en pedig a kevés hasonló műfajú kihívó miatt van esélye a sikerre és a népszerűségre.

ADATOK

KIADÓ **SCEE**

FEJLESZTŐ **Arrowhead**

MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Nem rest mechanikájának finomságait egy négyfős kooperatív banda szórakozása alá rendelni.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Koop-paradicsom azoknak, akik tudnak nevetni a saját hibáikon, és nem rettennek meg egy bajtársias küzdelemtől kétszáz ízeltlábú ellen.

KONTRA
A netkód nem az igazi, ráadásul a Vita verzió meglehetősen büdös, több szempontból is.

75%

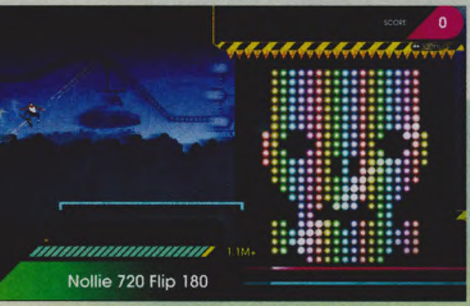
HUMOR MINDENEK FELETT

Nincs háborús szatíra fanyar humor nélkül, ebben pedig a Helldivers is jeleskedik. A szituációk már gyakran önmagukban is viccesek tudnak lenni, de a töltőképernyők és dumák is megadják az alaphangulatot a lövöldözéshez. És akkor még nem beszéltünk a globális statisztikákról és a teljes közösségre kiható eventekről. Az atmoszféra egyébként veri a prezentációs megoldásokat, a játék ugyanis meglehetősen sivár látvánnyal van felvértezve, és ez még PS4-en sem javul sokat a PS3 és Vita verziókhoz képest.

Amivel viszont nem nagyon lehet viccelődni, az a netkód minősége. Sajnos a program a legváratlanabb pillanatokban képes ledobni minket egy-egy meccsről, és a host felé történő udvarlás sem mindig sikerül. (Értsd: a játék sokszor össze sem tud minket kapcsolni a kívánt partnerrel.) A Vita verzió esetében ezek a problémák fokozódnak: a látvány kopottasabb, a matchmaking még gatyább, sőt az irányítás (értjük ez alatt az analóg célzást) is nehézkesebb bír lenni a nagygépes verzióknál.

LEHETNE JOBB IS

A problémák ellenére azonban nincs nagy baj a játékkal, mert letölthető címként bőven van benne annyi kraft, hogy megérje a szokásosnál picit drágább árat. Mondjuk, évekre nyúló szórakozást senki ne várjon tőle. Ez még a legnagyobbaknak sem szokott mindig sikerülni.



OlliOlli2 Welcome to OLLIWOOD

[ÍRTA MCMACKO] **A gördeszkás programok általában mindig nagy közönséget mozgattak meg. Az OlliOlli első része nem érte el a legendás Tony Hawk-széria sikereit, de a koncepciójából fakadóan ezt kár is volt tőle várni. Azért egy folytatást így is megért az alapötlet.**

Ha pedig az első résznek csak egy szűk közönség lett a vérbeli rajongója, úgy a fejlesztők jó lóra tettek azzal, hogy a folytatást becsempészték a márciusi PS+ gyűjtemény ingyen játékai közé. Az OlliOlli2 vajmi keveset változtatott az alapokon, viszont jelentősen bővült a szolgáltatásai és az extra játékmechanikák tekintetében.

DESZKÁZZ EGY DIMENZIÓBAN!

Nem csalunk, az OlliOlli alapötlet tényleg kvázi egy dimenzióba kergeti a pixeldeszkásunkat. Aprócska figuránk ugyanis egy vonal mentén halad előre, akárcsak az oldalnézetes endless runner (lásd még pl. Cannabalt) játékokban. Oké, ugrani azért tud, erre pedig szüksége is lesz, hiszen anélkül nehéz összehozni egy kombót, ledarálni egy korlátot, vagy átsuhanni a halálhágón. Az OlliOlli pedig nem tréfál a kombózással: célunk, hogy mozdulatainkat kombinációkba fűzve minél erősebb pontszámmal érjünk a pálya végét jelentő vonalak mögé.

Ehhez persze elengedhetetlen a kézügyesség, ugyanis az OlliOlli figyeli, hogy milyen időzítésben érünk talajt, rövid időt ad arra, hogy a levegőben az analóg csavarásával (és gombkombinációkkal) varázslatos trükköket hozzunk elő a sprite-figuránkból. Később azzal sem egyszerűsíti a dolgunkat, hogy bizony rengeteg akadályt görget elénk. A kihívást a második epizóddal debütáló új trükkök csak fokozzák, hiszen nem ritka, hogy a teljes pályát végig kell kombózzuk pl. az újdonsült manuállal, hogy a lendület kitartson a célvonalig.

ELŐKERÜL A MEZEI SZÓTÁR

Mint az a korábbiakból is kiderülhetett: az OlliOlli 2 sem tartozik a könnyű játékok közé. Olyannyira nem, hogy a komplex irányítási módok betanulása hosszú-hosszú időt kér majd azoktól a játékosoktól, akik az első részt nem játszották végig. A tétet persze csak fokozhatjuk a professzionális pályákkal, vagy a naponta egyszer ellőhető napi kihívásokkal. A készítők anyukáját többször házasítjuk majd gondolatban a kacskaringós kicsi kutya fülével, azonban ha egyszer ráérzünk az OlliOlli-ízre, akkor beüt a flow, a tudatalatti áramlás, és szinte zen állapotban hurkoljuk egyik trükköt a másikba.

Hiába néz ki még mindig vadítóan jól, maga a játékmenet nem javult, sőt, inkább gyengült az elődhöz képest.

Egészen addig, amíg bele nem botlunk megint valami ostoba akadályba. Az OlliOlli2 készítői ugyanis sem most, sem pedig az előd esetében nem tudták eldönteni, hogy a kombózgatós flow-élmény irányába, vagy az ügyességi platformjáték mechanikák felé vigyék a program fő fókuszát. A pályákat muszáj betanulni, szükségszerű izommemóriába pakolni az akadályokat, így viszont csorbul az a feeling, ami a kombózás áramlását és kreatív kibontakoztatását célozza meg. Bár tudjuk, hogy a játék sokaknak ebben a formában is megadja az árkádos húzást (talán te is ebbe a táborba tartozol), mi nem nagyon értjük, hogy ezt a két szemléletet miért ütközteti állandó jelleggel a Roll7 fejlesztői kollektívája.

NAPSÜTÉS, CHILL ÉS AGYÉRGÖRCS

Szerencsére az első epizód kissé jellegtelen pixelgrafikája helyett az OlliOlli2 továbblépett a stilizált, képregényes stílus felé. A filmdíszletek témaköréhez igazított pályák abszolút nem unalmasak, sőt, a grafika kifejezetten pofásnak tekinthető (indie-szinten pláne). A zenék a nyugis elektro vonalán mozognak, de ehhez az atmoszférához inkább némi chiptune-darálás illene (ha már mindenképp hipszterkedni akarunk) punkos dobfutamokkal, és dallamos vezértémákkal. Vagy csak mi értettünk félre valamit, amikor lázadó korunkban a deszkás kultúra jellegzetes muzsikáit hallgattuk? Bár lehet, hogy szerelmes leszel a PS+ márciusi üdvöskéjébe, azért mi sajnáltuk, hogy a program lépten-nyomon ellenünk dolgozott, amikor csak a kombózás önfeledt lehetőségeit kerestük. Lehet, hogy nem tettünk jót magunknak azzal, hogy örökre a memóriánkba égettük a Tony Hawk játékokkal eltöltött órákat és napokat.

ADATOK

KIADÓ **Roll7**
FEJLESZTŐ **Roll7**
MŰFAJ **ügyességi**
MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

A mélyebb ismerkedés felfedi tartalmi bájait, ami igazolja a konzolos jelenlétet, ugyanakkor a hibákra is rávilágít.

GRAFIKA:	80%
HANG:	50%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO
Megújult látvány, új kombó- és trükklehetőségek, sok pálya.

KONTRA
Zavaros játékmechanika, amely nem bírja eldönteni, hogy betanulós akadálypályákkal vagy végtelen kombókra csábító lehetőségekkel kecsegtessen.

65%

SUPER STARDUST™ ULTRA

[ÍRTA **MCMACKO**] **AZ ŰRBEN SENKI NEM HALLJA A SIKOLYODAT, AZT VISZONT GALAXISOKKAL MESSZEBBRŐL IS LÁTNI, AHOGY AZ SDU-BAN EGY FÉNYESEN IZZÓ CSÓVA SEGÍTSÉGÉVEL APRÍTOD ATOMJAIRA A KÜLÖNBÖZŐ ÉRCMETEORITOKAT. VAGY ŰRKUKACOKAT. VAGY BÁRMIT, AMI PICIT IS MOCOROG A KÉPERNYŐN.**

A finn Housemarque által megálmodott arcade sorozat – ki gondolná – még Amigán indult hódító útjára, ahol a finom sprite-mozgásokkal és addig soha nem látott csőben pörgő-forgó jelenetekkel a Stardust új szintre emelte az Asteroids egyszerű (de nagyszerű) játékmenetét. A csapatról persze érdemes tudni, hogy minden korszakban a maximumra törekedtek, így a hetedik konzolgeneráció hajnalán a Super Stardust HD segítségével (legújabban pedig a Resogunnal) mutatták meg, hogy mitől döglik a légy. A Super Stardust Ultra nem csinál forradalmat, viszont a PS4 tulajok számára is ezüsttálcán kínálja a Stardust-élmény savát-borsát.

LŐDD, AHOL ÉRED!

A Super Stardust HD annyiban újította meg a klasszikus játékszabályokat, hogy az ádáz meteorseregek és furcsa űrszörnyek ellen küzdő űrhajót egy bolygó körüli keringési pályára zavarta, ezzel is megbolondítva a szokásos kétdimenziós játéktér kiterjedését. Persze ez nem minden, hiszen az érkező bónuszok, hullámok, fegyverek és főnökök mind-mind az Asteroids-műfaj végletekig facsarásán fáradoztak. Természetesen a játék már a PS3-as időkben sem tartozott a könnyű cuccok műfajába, így könnyen belátható, hogy az Ultra sem a nyalókát majszoló kisgyerkőcök, vagy a tévé előtt ugrabugráló eseti gamerek játéka lesz.

Az Ultra ugyanis legalább olyan nehéz, mint az elődje volt. Már csak azért is, mert az alap játékmódokat a HD változatokból kölcsönözték a PS4 átiratért felelős d3T munkatársai. Azoknak tehát, akik annak idején végtelenbe nyüstölték a PS3-as változatot, talán nem lesz akkora meglepetés az új epizód. A többieknek viszont melegen ajánlott a csomag, hiszen az ismerős játékmódokon túl például itt van az a lehetőség, ahol végig egy Resogun-szerű boostolós technikát kell alkalmazni. Vagy ott a blokád, ahol a Snake-re lettek irigyek a fejlesztők. Ilyenkor minél hosszabb ideig kell túlélnünk az űrből érkező áldást, miközben sziklákból szőtt mintát húz maga után a kis hajónk. Ki akarunk törni a PSN világába? Megtehetjük, ugyanis az egyik legjópofább ötlet segítségével a streamelt játékunkba vonhatunk be nézőket, akár segítő, akár offenzív jelleggel.

HA MÁR A HÁLÓZATRÓL BESZÉLÜNK...

...sajnos el kell, hogy áruljuk azt a szomorú tényt is, hogy az Ultra készítői nem tudtak teljes mértékben haladni a korszellemmel. Az osztott képernyős játékmódok elfogadhatók voltak még bő hét-nyolc évvel ezelőtt, azonban mostanra alapelvárás lett volna egy egyszerű hálózati infrastruktúra és néhány PSN alapú játékmód. Sajnos ezek kimaradtak, ám szerencsére a ranglista-táblák nem, ami manapság már-már alapkövetelménynek számítanak egy pontszerzésen alapuló, arcade stílusú játéknál. Ha a nemzetközi csúcsmezőnyt nem is tudjuk teljesítményünkkel utolérni, azért annak mindig örülünk, ha sikerül a PSN-haverok fejére rákoppintani egy húsos pontszámmal.

LÁTVÁNY, SZAVATOSSÁG, MIEGYMÁS

A Resogun után nyilvánvaló, hogy a Super Stardust Ultra nem tud akkora vizuális hatást elérni, mint a voxelpornóba hajló PS4 nyitócím. Azonban nem kell senkinek sem szégyenkeznie: az új Stardust is hozza azt az őrült, szín- és részletgazdag látványt, amit tükörsima képfrissítés mellett elvárunk egy ilyen játéktól. A 3D hatás alkalmazása csak tovább fokozza az intenzív játékélményt, kár hogy a full HD felbontásnak ilyenkor búcsút inthetünk. A program szavatossága tényleg attól függ, hogy mennyire éltük ki magunkat az elődökkel, illetve mennyire kötnek le minket a hasonló pontvadász játékok. Mi fogékonyak vagyunk belefeledkezni a stílus gyöngyszemeibe, a Stardust pedig az Ultra változattal sem vall szégyent. Aztán nehogy ti is orbitális (éééérted!) hibát kövessetek el, és napokra ott ragadjatok a termoszférában...

ADATOK

KIADÓ: **SCEE**
FEJLESZTŐ: **Housemarque**
MŰFAJ: **shmup**
MULTI: **nincs**

ÉRTÉKELÉS

A Super Stardust Ultra továbbra is erős versenyző. Műfajában kihívója és legyőzője talán csak a Resogun lehet. Elegáns, igényes szórakozás, főleg arcade-rajongóknak.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Pörgős játékmenet mellé izgalmas látvány és jófajta extra játékmódok tartoznak.

KONTRA
A hálózati multit teljes mértékben kihagyták a PS4-es frissítésből, és sok újításra se futotta.

80%

Semmiképp sem egy szépség, a felbontáson kívül nem sok jele van annak, hogy nem a PS3-as változat fut a képernyőn.

SCREAMRIDE

[ÍRTA WARHAWK] David Braben és apró brit csapata visszatér egy újabb körre ahhoz a stílushoz, melyben már sikerült néhány emlékezetes alkotást összehozniuk. A látvány viszont csalóka: a Screamride csak első ránézésre egy szokásos újabb hullámvasutas játék.

Nem először szerepelnek hullámvasutak a Frontier Developments játékaiban, az apró cambridge-i csapat legalább féltucatnyi Rollercoaster Tycoon után már határozottan profinak számít ebben a témában. Ennek fényében mondhatnánk azt, hogy a Screamride esetében biztosra mentek, azonban egy dolog hibádzik: ez nem egy hullámvasutas játék, vagy legalábbis nem egy megszokott hullámvasutas játék. Oké, itt is vannak hullámzó sínpárok, őrült lejtők, éles kanyarok és természetesen a kétségbeesett sikoltozások sem maradnak el, azonban jelen tesztünk alanya bizonyos tekintetben lényegesen kevesebb a Frontier korábbi játékainál, bár azt is el kell ismernem, hogy más szempontból viszont sokkal több.

A David Braben vezette Frontier mintha játékról játékra teljesen más műfajba merészkedne. Tényleg mindenhez értenek?

HULLÁMOK HÁTÁN

A Screamride ugyanis nem tycoon-játék, nincs benne parkmenedzselés, nem kell körmöt rágva figyelni, hogy pozitívba mászik-e a hónap végén a bevétel-kiadás mérleg. Nem, ez inkább egyfajta minijáték-gyűjtemény, de még ez a meghatározás is csalóka, mert igazából csak három „műfajban" kell jól teljesítenünk, viszont azok lényegesen komolyabbak annál, mint amik az ilyen kollekciókban szerepelni szoktak. Ráadásul a három kategóriából legalább kettő olyan, melyet eddig ritkán láttunk videojátékban.

Mert arra igen ritkán van példa, hogy a hullámvasutat nem megépítenünk kell, hanem azon a kocsikat végigvezetni. Itt pedig ezt kell tennünk, ami csak elsőre tűnik őrültségnek, egy rövid próba után kiderül, hogy inkább őrült mókás dolog. Ugye a kötött pálya miatt viszonylag kötve van a kezünk is irányítás tekintetében, így itt nem is a tökéletes kanyarbevétel a lényeg, hanem a megfelelő sebesség belövése: ha túl lassan megyünk, akkor az utasok fognak unatkozni, ha pedig túl gyorsan, akkor az első kanyarban lerepülünk a pályáról, ami mondjuk mókás dolog, de a pontszámunkat elég negatívan tudja befolyásolni. A másik játékmód ennek akár a párja is lehetne, és ez hasonlít legjobban a tradicionális vidámparkos játékokhoz: feladatunk az lesz, hogy úgy építsünk fel (vagy egészítsünk ki) egy hullámvasutat, hogy az teljesítse az adott pálya minél több kritériumát (zuhanások száma, hossz, kanyarok, rosszullét-generálás stb.) és közben ha lehet, maradjon viszonylag biztonságos is. Viszonylag, mert bármilyen furán is hangzik, egy-két utas elvesztése nem számít különösebb gondnak. Az én személyes kedvencem viszont az a mód, amiben egyszerűen csak rombolni kell, de azt okosan, ami gyakran meglepően komoly gondolkodást igényel. A trükk ugyanis az, hogy csak megadott számú eldobható „kapszulát" kapunk, melyeket úgy kell elhajítanunk, hogy azok lehetőség szerint valamilyen láncreakciót indítsanak el, például úgy döntsenek romba egy-egy épületet, hogy az dominószerűen rántsa magával környékbeli társait is. Az egészből egy félig logikai, félig ügyességi, de teljes egészében őrülten mókás feladat kerekedik ki.

Bár a játék ronda, mint a bűn, az elkészült látványosságok azért jól tudnak kinézni. De mindenképp hajmeresztőek!

GOLYÓBAN SZÁLLNI ÉLVEZET

Főleg azért, mert a játék alatt dobogó motor direkt arra lett kiélezve, hogy a rombolás minél látványosabb legyen. Az Xbox One változatban az épületek szinte téglánként dőlnek össze, mi pedig lassítva, aprólékosan és vigyorogva nézhetjük végig, ahogy dobásaink során a földdel tesszük egyenlővé a pályákat. Sajnos ennek ára is van: a rombolást leszámítva kinézetre alig különbözik egymástól a régi- és új generációs változat, ráadásul valami rejtélyes okból a képfrissítés is hajlamos viszonylag gyakran mélyen az elfogadható határérték alá beesni.Ezen a technikai malőrön viszont érdemes lehet túllépni a hullámvasutak szerelmeseinek, mert a Screamride alapvetően olyan élményeket kínál, melyeket idáig játékban nem igazán láttunk. Ha eddig azt hittétek, a hullámvasutakat csak felépíteni érdekes, akkor gondoljátok újra: itt a bizonyíték, hogy versenyezni rajtuk, vagy éppen lerombolni őket is lehet hasonlóan mókás. G

ADATOK

KIADÓ **Microsoft**

FEJLESZTŐ **Frontier Developments**

MŰFAJ **sandbox**

MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Remek hullámvasút-építő és -romboló játékgyűjtemény, sikolyok és összedőlő épületek garmadájával, mely csak technikai fronton siklik le kicsit a pályáról.

GRAFIKA: **50%**

HANG: **70%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Különleges, jól működő feladatok, páratlan részletességű rombolás.

KONTRA

Látványban nem túl acélos, és még ennek ellenére is képes néha beszaggatni.

70%

FINAL FANTASY 零式 TYPE-0 HD

[ÍRTA WILSON] **Rájár a rúd a Square Enixre és a Final Fantasy sorozatra. A japán szerepjátékok egykori királya megsínylette az előző konzolgeneráció-váltást, és a sokaknak csalódást okozó Final Fantasy XIII fogadtatását mind a mai napig nyögik – most mégis egy ahhoz a mitológiához tartozó Final Fantasy érkezett.**

Négy év várakozás nem tűnhet soknak, ha azt nézzük, hogy a Final Fantasy Type-0 (a Square Enix továbbra is verhetetlen a rémségesen értelmetlen játékelnevezések kategóriájában) eredetileg 2011-ben jelent meg Japánban, ám ha ismerjük a háttértörténetét, máris más a helyzet. Eredetileg 2005-ben jelentették be (!), akkor még mint a több játékot és több platformot felölelő Fabula Nova Crystallis projekt részeként, Final Fantasy Agito XIII néven, a mobilokat megcélozva, ám az akkori hardverek gyenge képessége, és a Square Enix legendásan rossz munkaszervezése miatt előbb a Crisis Core fejlesztése vitt el minden erőforrást, aztán az egy helyben toporgás. A mobiltelefonok nem voltak túl erősek, a hajmeresztően ambiciózus ötletek (MMORPG-szerű felépítés, történet, melyet a játékosok döntései befolyásolnak, valós naptárhoz kötött események) szinte egyike sem volt megvalósítható a platformon, így az Agito addig lógott a levegőben, míg a PlayStation Portable japán sikeréhez komolyan hozzájáruló Crisis Core: Final Fantasy VII egyöntetűen pozitív fogadtatása után PSP-re nem váltott a fejlesztés, és megszületett az, ami végül Final Fantasy Type-0-ként került a boltokba. Csak épp kizárólag Japánban: a PSP nyugaton már az első években elhasalt, az SE ezért nem akart pénzt önteni az angol nyelvű lokalizációba, és az ezt váltó Vitában sem láttak nagy potenciált, így egy teljesen új konzolgeneráció megjelenése kellett ahhoz, hogy – egy már létező rajongói

fordítás árnyékában – a világ többi része is megismerje a Fabula Nova Crystallis-saga utolsó előtti fejezetét. És az az igazság, hogy még ennyi év várakozás is megérte, a Type-0 ugyanis élvezetesebb, tartalmasabb, és sokkal inkább hasonlít a tradicionális FF-hez, mint a Final Fantasy XIII-trilógia.

M.A.G.U.S.

Pedig ugyanabban a világban játszódik, és igazából a felütése is olyan, amit már többször is láthattunk az FF több évtizedes múltja során: egy mágiában és technológiában fürdő kontinens, és egy agresszor, aki háborút szít. Az itteni terepet Orience-nek hívják, melyen négy nagyobb királyság osztozik. Minden nemzet szívét és irányultságát egy úgynevezett kristály adja: van itt technológiára, mágiára, tudományra és különleges lényekre szakosodott nemzet is. A bajt persze a legagresszívabb okozza: a technológia hajtotta Militesi Birodalom egy nap bármiféle hadüzenet nélkül betör Rubrumba, hogy fegyverrel, vérrel és áldozatokkal kaparintson meg új területeket, ám a haditerv félúton becsődöl: bár a mágiát sikerül elfojtani, a helyi katonai akadémia egy fiatal kadétokból álló csoportja valamiért mégis immúnis a blokkolásra, így képesek visszaverni az agresszorokat. Rubrum persze ettől még nem szabadul fel; a mi feladatunk az, hogy visszaszorítsuk a határokon túlra a támadókat.

Persze nem lenne Final Fantasy a Type-0, ha csak ennyire egyszerű története lenne: a nyolc fejezetből álló, kifejezetten hosszú, alsó hangon is legalább 20 órás kampány során árulások, váratlan fordulatok, ismert és ismeretlen szereplők bonyolítják az eseményeket, egy a széria kései darabjaihoz méltóan érdekes, és több ízben is felnőttesebb témákat boncoló sztori alatt, hiába tűnik a főszereplők

RENDŐRAKADÉMIA

A többes szám már csak azért is indokolt, mert a felvezetésben említett kadétcsoport tényleg nem egy-két főből áll, hanem 12-ből. Nevesített főszereplő így igazából nincs is: bár úgy tűnhet, hogy a történet

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix / Hexadrive

MŰFAJ
jRPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Crisis Core: Final Fantasy VII
2008 (SQUARE ENIX)

A harcoknak jót tett a komolyan megnövelt felbontás, bár a kamerakezelés messze nem tökéletes, főleg a zárt helyszíneken.

legelejétől irányítható, kártyákat forgató Ace az, akit magával ragad a sodrás, a Type-0 játékmenete úgy épül fel, hogy minden nevesített karakternek ugyanannyi idő és szereplés jusson, vagyis egyáltalán nem úgy működik, mint bármelyik másik Final Fantasy.

Van ugyanis egy központi helyszín, maga az akadémia. Innen indul minden misszió, itt lakik minden kadét, minden oktató, itt van minden fontos helyszín, és itt töltjük a játékidő jelentős részét is, már amikor nem épp egy misszión vagyunk. A Type-0 le sem tagadhatná a kézi konzolos gyökereit, küldetései 5-15 percesek, melyeket száz és száz jóval egyszerűbb, totálisan opcionális minifeladat színesít, illetve egy, a Personára emlékeztető iskolarendszer. Vagyis lehet fiúkkal-lányokkal ismerkedni, a könyvtári könyveket bújva a világ történetét megismerni, vagy olyan, az idő múlását eredményező párbeszédekbe bonyolódni, melyek teljesen új feladatokat vagy helyzeteket nyitnak meg. Az időnek itt igazából tényleg van szerepe is, minden egyes misszió előtt adott mennyiségű (általában 12 óra) keretből lehet gazdálkodni. A legnagyobb beszélgetések két órát visznek el, és a mellékfeladatok is időzítettek, vagyis mindig egy adott pont előtt kell őket letudni. Szerencsére a számláló nem valós időben fut, egyáltalán nem kell kapkodni, és mivel tényleg minden, nem a történethez kapcsolódó tevékenység opcionális, ezért nincs kényszer sem, aki akar, szimplán csak mehet előre az árral.

ÉRTÉKELÉS

A Type-0 bár nem túl igényes átirat, ráadásul nevetségesen sok pénzt is kérnek érte, mégis egy kiváló jRPG, amiben tényleg el lehet veszni.

GRAFIKA: **40%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Kiváló történet, fantasztikus harcrendszer és karakterfejlesztés, rengeteg mellékküldetés.

KONTRA
Rettenetes látványvilág, hiányzó multiplayer mód.

80%

FAL'CIE ÉS L'CIE

Aki a Battlefield-féle Levolutiontől is a falra mászott, biztos nagyon élvezte a Final Fantasy XIII-saga elsőre értelmezhetetlen és rettenetesen taszító történetét, melyben két szó ismétlődik folyamatosan: a fal'Cie és a l'Cie. Pedig annyira nem is bonyolult a dolog: előbbi olyan istenszerű lények neve, akik felfoghatatlan hatalmukkal irányítják a világot, utóbbi pedig olyan, általuk megjelölt embereket jelent, akik különleges, isteni feladatot kapnak. Bár ők maguk sem tudják, mit: le'Cie-vé változásuk után életük egyetlen értelme, hogy a feladatukkal (melyet fókusznak hívnak) kapcsolatos víziójukat értelmezzék, majd azt teljesítsék, így nyerve el a megváltást, és az örök életet garantáló kristályformát. A Type-0-ban is komoly szerephez jutnak a háborús helyzet katalizátoraiként.

Ez persze nem annyira jó ötlet, elvégre egy japán szerepjátékban mindig a karakterfejlesztés a legfontosabb, itt meg van egy tucat emberünk. Tapasztalati pontot kizárólag azok kapnak, akik ott vannak a csatatéren, így folyamatosan cserélgetni kell a szereplőket azért, hogy mindenki a masszív sebzést biztosító védtelen momentumok kihasználásában rejlik. Minden szereplő teljesen eltérő eszköztárral rendelkezik (összesen három támadó és egy védekező mozdulattal), és ezek értelemszerűen több szinten fejleszthetők, ahogy a viselt felszerelés is. A karakterek

Nagyon kellemes csalódás lett a Final Fantasy Type-0: bár rettentő ronda, de játékmenete iszonyú addiktív, és más élményt ad, mint egy „hagyományos" FF.

valamennyire egy szinten legyen. Körülményesnek és nehéznek hangozhat, de nem az, csata közben is bármikor le lehet váltani a hősöket (sőt, az elhalálozásukkor muszáj is), rengeteg mellékküldetés van, ahol tápolhatók, és az összes létező küldetést végtelenszer újra lehet játszani, úgyhogy itt tényleg mindenki kiélheti a grindelési vágyait.

Persze ez az egész nem lenne túl élvezetes egy béna harcrendszerrel, de szerencsére erről szó sincs. A Type-0 a Crisis Core valós idejű harcrendszerét használja, vagyis inkább emlékeztet egy akció-szerepjátékra, mint egy hagyományos jRPG-re. A relatíve nagy csatatéren bármerre lehet mozogni, és muszáj is, hiszen az ellenfelek is célzottan, vagy területre ható támadásokkal operálnak. Mindig csoportosan támadnak, és mindegyiküknek vannak gyengeségei. Ez lehet egy adott elementálra való érzékenység, esetleg közeli vagy távolsági harcstílussal szembeni gyenge ellenálló-képesség. A kulcs ezek, és

ilyetén való istápolása pont olyan, mint egy hagyományos FF-ben, és remekül is működik: hiába a nagy csapat, igazából élvezetesebb őket irányítani, felfejleszteni, mint a sztoriorientált FF-ekben a maroknyi hőst.

TISZTES MUNKA

A Type-0 ezért, és az elképesztően sok tartalmat rejtő, piszkosul élvezetes játékmenete miatt is az egyik legszórakoztatóbb Final Fantasy-játék, amely az elmúlt években megjelent – ha már szépnek nem nevezhető. Mivel PSP-s átiratról van szó, ezért a végeredmény csak a legnagyobb jóindulattal nézve vállalható; a helyszíneket minimálisan sikerült felcicomázni, inkább a karakterek lettek egy hangyányit szebbek. Igazából nem is a tálalás fáj, hanem a hiányzó multiplayer mód, amely a portolás áldozatául esett, vagy az angol szinkron, amely szokás szerint arra sarkall, hogy inkább a japán hangsávot válasszuk. PS4-en és Xbox One-on amúgy sincs túlkínálat japán szerepjátékokból, és ha már rögtön egy ennyire jót raknak elénk, ugyan miért panaszkodnánk?

MARIO PARTY 10™

[ÍRTA **MCMACKO**] **Legutóbb a Captain Toad kapcsán örvendtünk annak, hogy a Nintendo mennyire komolyan veszi a saját sorozatait és a tágabban értelmezett minőségi videojáték-fejlesztést. Nos, a Mario Party sorozat tagjai mintha picit kilógnának ebből a szemléletből...**

Végy egy nagy játéktáblát, szórd tele mindenféle trükkös mezővel, helyezz el a megfelelő állomásokon jópofa minijátékokat, majd negyedmagaddal indulj neki a társas mókának. Körülbelül így lehetne egy mondatban összefoglalni a Mario Party játékok lényegi mechanizmusát. A tizedik számozott epizódnál járó széria Wii U-n is debütál, a fő újdonságot pedig ezúttal az aszimmetrikus játék lehetősége, valamint az Amiibo-támogatás jelenti.

ÚJ GÉP, ÚJ PARTI

A Mario Party alapötlete egészen a táblás társasjátékokig nyúlik vissza. A sorozat megújulása epizódról epizódra minimális, szinte az első rész óta ugyanazokat az alapokat finomítgatják a fejlesztők. Az ND Cube csapata a kilencedik résztől vette át Hudsonéktól a stafétabotot, de kárpótolják az Amiibo figurákkal megnyitható terepek. Ahogyan azt a Wii U alkotói megálmodták, úgy a Mario Party 10 is nagyon hangsúlyosan alapoz az aszimmetrikus multiplayerre, azaz arra a lehetőségre, amikor a GamePadet birtokló játékos elkülönül a négy Wiimote-ot markolászó mazsolától. Most Bowsert hozták be a készítők kvázi ötödik játékosnak, akivel az asztalon menekülő négyesfogatot kergethetjük; amikor teknőcünk beéri a kis társaságot, akkor speciális csatákon keresztül szívathatjuk cimboráinkat. A cél, hogy még azelőtt elcsaklizzuk a többi hős szívecskéit, mielőtt azok megkaparinthatnák a pálya végén található szupercsillagot.

Természetesen nem maradhat ki a teljes képből a sima Mario Party mód sem, ahol a négy játékos csillagokért kapálózva

Sajnos idén se kaptuk meg a régóta esedékes újításokat, úgyhogy ez megint egy alibiepizód lett, semmi több.

nagy újítást eddig ők sem mertek beválalni. Hogy mégis mitől vonzó egy-egy új epizód? Egyrészt a sorozat rajongói szinte megszállottan várják a lehetőségeket, amiket a minijátékok hoznak magukkal (ebből egy-egy felvonásban 60-70 új darab is szerepelhet), másrészről a friss asztalok és egyéb apróságok is megalapozhatják egy új rész létjogosultságát.

JUBILEUMI BULI!

A tízes számú Mario Party első ránézésre nem aprózza el a tartalmi vonatkozásokat, hiszen hetvenhárom minijátékot sorakoztat fel a lemezen. Az öt alapasztal talán nem tűnik soknak, de ezt valamelyest verseng egymással, és küzd az asztalok veszélyeivel. Itt a GamePadet nyugodtan félretehetjük pihenni, a négy résztvevő pedig a Wii-s Mario Party játékokhoz nagyon hasonlító, mozgásérzékelést és alap irányítási lehetőségeket kombináló apró jelenetekben villogtathatja a reflexeit.

AKKOR HOL A BAJ?

Leginkább ott, hogy a Mario Party, mint intézmény, minőségi és tartalmi vonatkozások tekintetében is évek óta stagnáló állapotban van. Hiába a sok minijáték, ha ezek javát már valamilyen formában láthattuk régebben. Hiába az aszimmetrikus játékmód, ha igazából ez sem hoz olyan újítást, ami igazolná egy új dobozos játék létjogosultságát. A sort pedig lehetne tovább folytatni, és akkor még az Amiibo figurákkal fal mögé rejtett tartalmakról nem is beszéltünk... (Amely témakör egyébként hasonló etikai kérdéseket feszeget, mint néhány botrányos DLC a közelmúltból.) Ráadásul a kiegyensúlyozás sem tökéletes, gyakran tényleg a szerencsén és nem az ügyességen múlik a győzelem. Érezhető a készítők oldaláról is az utólagos igyekezet a kiegyenlítetlen mérleg nyelveinek helyrepofozására: a Bowser mód egyenetlenségeit hevenyészett megoldásokkal (például Bowser Jr. ármánykodásaival) próbálják kiszinteni a tokiói fejlesztők, a sima partimódban pedig igazából akkor is Fortuna agresszív közbenjárására apellálnak, amikor valaki az ügyességénél fogva megérdemelten vezeti a mezőnyt.

Bár nem várunk különösebben sokat egy Mario Party játéktól (amely multiplayerben továbbra sem rossz, csak bődületesen önismétlő és középszerű élmény), azért illene a Nintendónál elgondolkodni egy vaskosabb újraértelmezésen, mert a jelenlegi színvonaltól mind a Mario-univerzum, mind pedig a hűséges játékosok többet érdemelnének.

ÉRTÉKELÉS

Táblás társasjáték, digitális formában. A Mario Party 1998 óta hozza a szokásos formáját. Társaságban elmegy, egyedül semmiképp ne állj neki!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
Egész csinos, és a Bowser mód aszimmetrikus multiplayer lehetősége is jópofa ötlet.

KONTRA
Minden más ugyanaz, mint tíz évvel ezelőtt, csak bejöttek az Amiibók. A Mario Party sorozatra ráférne már egy alaposabb reformáció.

55%

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

[ÍRTA **WILSON**] **Ha létezik játék, amely egy komplett platformot is meg tud menteni, az mindenképp a Monster Hunter-széria, amely egymaga tehet arról, hogy a PlayStation Portable egyedül Japánban nem volt hatalmas bukás.**

A furcsa japán kiadói szokások és a Monster Hunter között régóta szoros a kapocs: az Ultimate neve az európai játékosoknak azért lehet fura, mert a 2013 szeptemberi alapjáték a kontinensre sosem jutott el, úgyhogy éppen itt volt az ideje, hogy a platform megkapja a műfaj és a széria talán legjobb darabját – mert írjuk le jó előre, hogy az MH4 Ultimate minden, amit csak az akció-szerepjátékok stílusa 2015-ben kínálhat egy olyan platformon, amit alapvetően nem erre terveztek.

A RAGADOZÓ

A Monster Hunter 4 ugyanis még mindig a vadászatról szól, méghozzá a fantasyelemekkel meglocsolt, gigantikus, több képernyőt is betöltő szörnyekkel, és egy olyan, mára hihetetlenül komplex játékmenettel, amely mindent lepipáló kraftolási rendszerével lehetővé teszi, hogy a leölt állatok összes elemét újrahasznosítsuk, azokból fegyvereket, páncélokat, csapdákat és egyéb kiegészítőket kovácsolva, hogy ezek segítségével győzzük le a következő, még az előzőnél is szívósabb, hatalmasabb szörnyet. Az új epizód mindezt megfejeli a sorozat eddigi legjobb mozgáskultúrájával, hiszen most már nem jelent gondot a gyors közlekedés a falak megmászásával, az elrugaszkodással, vagyis mindennel, ami igazán emberivé teszi a kalandot.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **akció-RPG**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

85%

Baj igazából csak egy van: ez az amúgy tökéletes, több száz óra mélységet rejtő, leírhatatlanul színvonalas játékmenet kizárólag akkor működik, ha minimum egy Circle Pad Pro kiegészítővel állunk neki, vagy inkább a legújabb generációs, két analóg kart is tartalmazó 3DS-sel, az alapgéppel ugyanis szinte lehetetlen boldogulni. A teljesen manuális kamerakezelést képtelen kiváltani a D-pad nyomogatása, így még egy zöldségevőt is annyira nehéz legyűrni, mint egy istent a God of Warban. Úgyhogy nincs mese, költeni kell, de megéri: ennél jobb akció-RPG egyszerűen nincs a piacon.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

[ÍRTA **WILSON**] **Az újramelegítés szele ismét megcsapta a Nintendót is: a tavalyi Ocarina of Time elsöprő sikere után hozzányúltak a Nintendo 64 másik nagy Zeldájához, a Majora's Maskhoz, hogy azt is áthozzák a 21. századba.**

Az újrakiadások konzolgenerációja nem csupán a PS4-re és az Xbox One-ra igaz, de most már arra a 3DS-re is, amely eddig azért nem dőzsölt az újramelegített élményekben, még ha tudjuk, hogy a Nintendónak ez nincs ellenére, elvégre pont a Super Mario 64 volt az, amely a platform elődjét elindította a siker útján. Így szinte elkerülhetetlen volt, hogy az Ocarina of Time minőségi és sikeres újrakiadása után hasonló sorsra jusson az a Majora's Mask is, amely megjelenésekor olyan elsöprően pozitív fogadtatásra lelt, mint ami kevés játéknak jutott ki az elmúlt három évtizedben.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Nintendo**
MŰFAJ **akció-kaland**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

90%

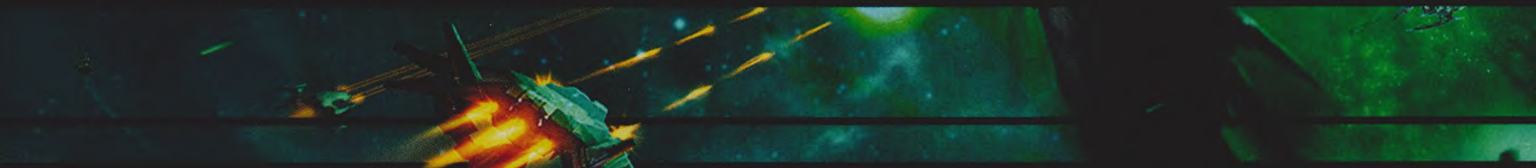
VISSZA A RÉMSÉGEK FÖLDJÉRE

Az MM 3DS-verziója éppen ezért nagyon okosan meg sem próbálja megváltoztatni azt, ami jól működött, inkább csak ott nyúl hozzá a formulához, ahol azért az idő már kikezdte. Ilyen például az időmanipulálásra építő játékmenet egyik sarokköve, az időállításhoz használt eszköz hasznosságának kibővítése, mellyel most már tényleg bármely napszakra el lehet repülni, jelentősen megkönnyítve ezzel a továbbjutást.

Utóbbiban mégis inkább egy olyan funkció segít, amely mai szemmel nézve nélkülözhetetlen: a mindent rögzítő jegyzettömb, így már nem kell folyamatosan fejben tartani, hogy épp mit is kellene csinálni, és hol. Persze a fő hangsúly ezúttal is a ráncfelvarráson van, és természetesen most sem sikerült átesni a ló túloldalára. A Nintendo nem rajzolta újra a klasszikust, és egy ekkora képernyőn, ilyen felbontás mellett erre igazából nem is nagyon volt szükség. Az MM mégse ronda, sőt, sok olyan pillanat van, amikor egyenesen gyönyörű. Olyan ez, mint a jó bor: az idő múlásával nemhogy rosszabb nem lesz, de igazából így nyer igazi karaktert.

Star Conflict

[IRTA BULLSEYE] **Nem könnyű az űrpilóták élete: az Elite: Dangerous nem elég akciódús, a Star Citizent pedig csigatempóban fejlesztik. Szerencsére így is akad játék, ahol tucatszám gyárthatjuk a roncsot más játékosok űrhajóiból, ráadásul ezért még fizetnünk sem kötelező.**



Sőt, meglehetősen régóta létezik ilyen játék, mivel a Star Conflict még 2013-ban jelent meg, csak éppen erről kevesen tudnak – így mi is kissé lemaradtunk a beszámolóval, de legalább már kidolgozottabb változatban ismerhetjük meg. A viszonylagos ismeretlenség azért is furcsa, sőt baljós, mivel a legegyszerűbb jellemzések szerint a Star Conflict nem más, mint War Thunder az űrben, amit ráadásul szintén a Gaijin adott ki. A téma, a kiadó, a műfaj és az ingyenesség alapján a siker szinte kötelező. Ehhez képest a War Thunder steames változatában általában hússzor annyian játszanak egy adott pillanatban, és bár a Star Conflict teljes játékosállománya 1,3 millió feletti, ebből a heti aktív játékosok száma csupán tízezer körüli.

Ennek egyik oka a viszonylag bonyolult felépítés és az ismeretlen tartalom. A WT-be bejelentkezőnek általában van egy kedvenc repülője az adott korszakból, kiválasztja a hozzá tartozó nemzetet, és elindul a grind hosszú és rögös útján, csak repkednie kell és lőnie, időközben beletanulva a nem sokkal bonyolultabb dolgokba. A Star Conflictban nincs igazán mi alapján elindulni: kapunk 3 csoportot, 3 hajótípust, azokon belül pedig 3-3 altípust, amik között nem váltogathatunk. Az oktatórész minimális, legfeljebb az űrhajók irányítására tanít meg. Aztán elénk tárul a hangár kezelőfelülete, és jönnek a további számok és statisztikák: nekünk külön rangunk van az egyes nemzeteken belül, a hajóknak synergy- és technológiai szintje, a felszerelésüknek osztálya (mark), a legénységnek meg… ebbe már jobb bele sem gondolni az első pár csata előtt.

ADATOK

KIADÓ
Gaijin Entertainment

FEJLESZTŐ
Star Gem Inc

MEGJELENÉS ÉVE
2013

MŰFAJ
akció

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

VÁRÓLISTÁS ŰRCSATÁK

Ebben a műfajban a legfontosabb elem a PvP; az a játék, ahol az ember könnyen és gyorsan belevetheti magát egy pörgős és élvezetes csatába, már sikerre számíthat. Ezt az SC készítői is tudták, így a Launch menü alapból a PvP oldallal nyílik meg, ahol eleinte nem is érdemes a lehetőségekkel törődni, egyedül a szervert fontos átállítani „Any region"-re. És itt kezdődnek a problémák. A csekély játékosállomány miatt gyakran több percet kell várni arra, hogy beléphessünk egy csatába, ahol a pingünk esetenként szörnyű a szerver távolsága miatt, és a játékosok fele még így is bot. Az első héten nem sikerült olyan csatába kerülnöm, ahol mindkét nyolcfős csapat emberekből állt, sem az egészen alacsony, sem a sajtóhozzáférésnek köszönhető magas szinten. Ennek ellenére a harc élvezetes, a World of Tankshoz képest (valamiért sokan ehhez hasonlítják) nagyon gyors, ám a War Thunder légi csatáinál valamivel lassabb. Itt ugyanis minden hajónak van életereje, sőt még újratöltődő pajzsa is, így az egylövésezés sokkal ritkább. Kivéve persze, ha négy szinttel erősebb hajóval rendelkező veteránok közé dob a kissé szadista válogatórutin, újra és újra.

Eleinte ezért gyorsabban, vagy legalábbis kevésbé dühöngve fejlődhetünk a PvE küldetésekben. Igen, itt végre az is van, kooperatív módban és nyílt világban egyaránt. Az alapküldetések 3 szintre oszlanak, és véletlenszerűen sorsolja össze a játékosokat a program. Ez természetesen apróbb problémákhoz vezethet, ha a mindössze négyfős elit egységünk egyik tagja troll, és kilép az első percben. Normális csapat esetében viszont nagyon élvezetes lehet a három pályára bontott megbízás, amiben kisebb-nagyobb ellenfeleket kell halomra lőnünk, miközben általában egy óriás csatahajó vagy bázis védelmét is elintézzük. A jutalmunk pedig mindkét módban synergy (a helyi tapasztalati pont) és credit, valamint egy

A csatahajók megjelenése az alapjaitól írhatja újra az erőegyensúlyt: érdekes lesz látni, miként változik a játék.

kis szerencsejáték zsákmányért. Mindez a játék gazdaságának motorja és csalija.

GRIND A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

Egy hasonló F2P játéktól általában nem szokás rossz néven venni, ha grindre és a prémium fizetőeszköz tukmálására épül, azonban az SC stábja kissé túlzásba vitte ezek erőltetését. Eleinte a beetetési szakasszal találkozunk: a zsákmány a győztes harcok végén, a Facebook-szerű napi bejelentkezési ajándékok, a kontaktok által adott kezdeti miniküldetések, amik egyben a játék használatára is megtanítanak valamennyire. Dőlnek az ajándékok, gyorsan fejlődünk – de aztán eljön a pillanat, amikor összeáll a kép.

A téma miatt nehezebb átlátni, mint a War Thundert, de aki szereti a műfajt, mindenképp próbálja ki.

Az alapok viszonylag egyszerűek. A csatákban gyűjtjük a szinergiát, ebből fejleszthetjük a hajónk szintjét és ezzel harci értékét. Egy adott szint fölött kioldjuk a következő modellt, amit creditért vehetünk meg. Az újabb járművek beszerzésével nő a rangunk, és ezzel a legénység képességei közül is válogathatunk néhány hasznosat. Azonban a hajókon lévő felszerelések osztályait külön kell növelnünk, és nem is akárhogyan. A második szinthez elég némi pénz, a harmadikhoz azonban már loyalty voucher kell, ami az itteni presztízs; ez azért kellemetlen, mert a különféle eszközökhöz más-más frakciónál kell bevágódnunk, de egyszerre csak egy csoportnál teljesíthetjük az ehhez szükséges megbízásokat. A negyedik szinthez pedig már ritka zsákmányra kell szert tennünk. Vagy megvásárolhatjuk mindezt valódi pénzért.

Pénzért vehetünk az ilyen játékokban szokásosnak számító prémium időszakot, rengeteg hajót és még több hajót DLC-ben, PvE újraélesztőt, fogyóeszközöket űrjárművünk tuningolásához, és még sok hasznos apróságot. Jóformán nincs olyan területe a játéknak, ahol ne emlékeztetne arra rendszeresen, mennyivel jobban járnánk, ha költenénk egy keveset, vagy esetenként nem is olyan keveset, mivel a komolyabb gyorsítók, hajók és előnyök akár több ezer forintba is kerülhetnek. Bár mi is kapunk néha prémium valutát acsikért (War Thunder veteránok még egy hármas szintű vadászt is), vagy kisebb küldetésekért, de az általános 10-20 arany nagyjából egy csatányi prémium rakétára vagy lőszerre elég.

Bővebben is érdekel a Star Conflict, mielőtt fejest ugranál a nyílt bétába? Akkor látogass el a PC Guru Online-ra, ahol masszív interjút olvashatsz a fejlesztőkkel, melyben nem csupán az új szezon újdonságaira kérdeztünk rá, de arra is, hogy mennyire számít sikeresnek a műfaj, és a Gaijin jelenlegi legnépszerűbb játéka, a War Thunder.

ÉRTÉKELÉS

Pergő ritmusú akciójáték, remek ötletekkel, sok lehetőséggel, de csak grindimádóknak vagy gazdagoknak éri meg belefogni.

PRO
Élvezetes akció, több száz órányi kioldható tartalom grindőrülteknek.

KONTRA
Rengeteg (nem is annyira) mikrotranzakció, túl kevés játékos.

70%

VÉRFRISSÍTÉS INVÁZIÓVAL

Az F2P játékok egyik előnye a folyamatos fejlődés. A Star Conflict esetében tavaly júniusban érkezett egy komolyabb frissítés, az Invasion. Biomorf idegenek támadtak a galaxisra, ami nyilván szörnyű tragédia, de érdekes újításokkal is járt. A PvE térképen nyíltvilág-szerűen kalandozhatunk, kisebb feladatokat végrehajtva, és alapanyagokra, valamint arra járó rosszfiúkra vadászva. Az összegyűjtött, vagy értékesebb alkatrészek szétszereléséből kapott különféle alapanyagokból aztán gyárthatunk jobb fegyvereket és fogyóeszközöket, ha pedig eleget sikerült összeszednünk belőlük, akkor három különleges űrhajót is. Mellesleg néha találkozhatunk a támadó biomorfokkal, de akkor jobb, ha nem vagyunk egyedül, mert elég erősek. Amúgy is kicsit roguelike ez a rész, mert váratlanul belefuthatunk egy csoport erősebb ellenfélbe, és ha meghalunk, az összegyűjtött tárgyakat is bukjuk. De éppen ettől érdekes és izgalmas ez a játékmód.

A baj csak az, hogy úgy tűnik, ennyi újítás nem volt elég a játékostábor növelésére, márpedig egy MMOG esetében az nagyon fontos lenne. Az egész játékra jellemző ez a hullámzó minőség. Az ötletek egy része jó, de vagy túlbonyolítják, vagy nem használják ki a lehetőségeit. Az üzleti modell felháborítóan durva, a pay to win határán áll, de a harcok nagyon élvezetesek tudnak lenni – ha éppen elegen vannak a szervereken. Mivel ingyenes, így mindenkinek érdemes egy próbát tennie vele, hátha beleszeret valamelyik elemébe, de pénzt senki ne adjon érte, amíg nem jut el legalább hármas rangig, és nem látja át rendesen a teljes játékmechanikát.

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/star-conflict

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

MI A CÍME?

➲ Mi lehet a játék címe? Egy régi, kis tárhelyű, kis gépigényű szórakoztató játékról van szó. Egy szexéhes fekete báránnyal kellett megszexualizálni a fehér bárányokat, közben menekülni a juhásztól, és a kutyájától :).

Ez biza a Sven Bomwollen című remek lesz szerintem...

ETS2

➲ Szia, Tika!
Van egy problémám az ETS2-vel. Konkrétan nekem dobozos formában van meg a Going East kiegészítővel. Na már most, láttam hozzá jó kis modokat, de nem tudom feltenni, mert fogalmam sincs, hogyan fogjak hozzá. Írják, hogy mod mappa, meg játékban aktiválás, stb., de nekem nincs ilyen, és ha csinálok, akkor sem érzékeli a játék. Van valami ötleted esetleg, hogy mit is kéne tennem, hogy működjön?
Válaszodat előre is köszönöm!
➲ **BALÁZS**

A modok telepítése és aktiválása:
1. Letöltöd a kívánt modot.
2. Kicsomagolod a \Dokumentumok\Euro Truck Simulator 2\mod mappába (C:\Users\Felhasználóneved... az elérési út eleje, ha nem találnád). Előfordulhat, hogy egyszer legalább el kell indítani a játékot, és létrehozni egy profilt, hogy az ETS2 mappa létrejöjjön a doksikon belül.
3. Elindítod a játékot, és abban a profilban, ahol a modot használni szeretnéd, megnyomod a Szerkesztés gombot, majd a jobb oldalon beikszelgeted azokat a modokat, amelyeket aktívvá akarsz tenni.

THE CREW

➲ Üdv, PC Guru!
Segítségre van szükségem a The Crew játékkal kapcsolatban. A játékot single player módban játszottam végig, a multi rész nem igazán érdekel, mert nincs olyan ismerősöm, akivel játszhatnék. Hogyan lehetne új játékot kezdeni? Nem találok olyan opciót. Mit jelent a kódvisszahívás a Uplay-en? Esetleg az a megoldás?
Előre is köszönet, üdvözlettel:
➲ **JÁNOS**

Nem lehet új játékot kezdeni, ez egy ilyen „műfaj". Jelen esetben pedig a Kód visszahívása opció a Reedem code-dal egyenlő, tehát a DLC-k és egyéb játékkódok beváltására/élesítésére szolgál, csak a fordítás kicsit béna.

RESIDENT EVIL 5

➲ Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy a Resident Evil 5 nem akar menteni, mert nincsen Games for Windows Live profilom, és nem is tudok csinálni. Ha számít valamit, akkor a játék eredeti természetesen.

A GFWL-ben offline profillal is lehet játszani, nem kötelező a regisztráció. Create New Profile, kattints a szöveg alján a kék kiemelésre (Create a local profile), adj meg egy nevet és kész is. Egyébként a GFWL regisztráció is megoldható szerintem, ha máshol nem, a weboldalon biztos létre tudsz hozni egy accountot: http://www.xbox.com/hu-HU/.

Megjegyzés: elvileg napok, hetek kérdése (elég régen beígérték már), hogy a Resident Evil 5 megkapja a Steamworks integrációt, örökre száműzve a GFWL-t, tehát figyeld a sajtót és a fórumokat!

SKYRIM

➲ Kedves Tika!
Anno megvettem a Skyrimet, játszottam vele, és egy időre elraktam, az újonnan kijött játékok kipróbálása érdekében. Viszont amikor visszaültem elé, a grafika még így is szép volt, de nem az igazi. Ezért úgy döntöttem, hogy a realvisionös cuccokat felrakom a gépemre, és a végeredmény valóban elképesztő lett. Az egyetlen probléma az, hogy így a 60 fps lement 40-re, ami önmagában, nem nagy baj, de jó lenne, ha nem csak egy magot gyilkolna a négymagos prociban (és így akár az fps-szám is növekedne). Szeretném megkérdezni, hogy tudsz-e olyan segédprogramot, ami el tudja osztani a feladatokat a fent említett játék esetében.

Válaszod előre is köszönöm:
➲ **LEMMING**

A következő két fájl szerkesztésével állítólag lehet javítani a helyzeten:
\Documents\My Games\Skyrim\Skyrim.ini
\Documents\My Games\Skyrim\SkyrimPrefs.ini

A Skyrim.ini-ben a következő sorokat kellene hozzáadni/szerkeszteni:

```
[BackgroundLoad]
bBackgroundLoadLipFiles=1
bLoadBackgroundFaceGen=1
bUseMultiThreadedFaceGen=1
bBackgroundCellLoads=1
bLoadHelmetsInBackground=1
bUseMultiThreadedTrees=1
bUseBackgroundFileLoader=1
[Animation]
bMultiThreadBoneUpdate=1
[HAVOK]
iNumThreads=XX
[General]
bUseThreadedTempEffects=1
bUseThreadedParticleSystem=1
bMultiThreadMovement=1
bUseThreadedMorpher=1
[Decals]
bDecalMultithreaded=1
```

A SkyrimPrefs.ini-ben pedig ezeket:

```
[Navmesh]
bUseThreadedMeshes=1
[Trees]
bUseMultiThreadedTrees=1
bShadowMaskZPrePass=1
[BackgroundLoad]
bBackgroundLoadLipFiles=1
bLoadBackgroundFaceGen=1
bUseMultiThreadedFaceGen=1
bBackgroundCellLoads=1
bLoadHelmetsInBackground=1
bUseMultiThreadedTrees=1
[General]
bUseThreadedParticleSystem=1
bUseThreadedBlood=1
bUseThreadedMorpher=1
bUseThreadedTempEffects=1
bUseThreadedTextures=1
bUseThreadedMeshes=1
bUseThreadedLOD=1
bUseThreadedAI=1
bUseThreadedMorpher=1
[Decals]
bDecalMultithreaded=1
```

A Skyrim.ini-ben az XX helyre neked kell beírni egy számot. Az „iNumThreads" értéket az határozza meg, hogy hány magos a CPU-d. Ha 4 vagy több, akkor az 5-ös szám legyen ott (ez a maximum).

PAYDAY 2

➲ Helló, Tika!
A Payday 2 demójával van problémám. Egyik nap letöltöttem (ha tetszik, lehet, hogy megveszem) az említett játékot. Az a baj, hogy amikor bemegyek a Crime.net-be, elindítok egy meccset, majd megnézem a térképet vagy ilyesmi, skippelem a beszélgetést, 1-2 másodperc töltés, majd kidob a játék.

Várom a választ, mert nagyon szeretnék vele játszani. Kösz.

A Steam átfedés engedélyezését tiltsd le (Steam – Beállítások – Játékban). Bár

néhány emberke azt is jelezte, hogy náluk az alaplapra integrált hálókártya drivere rakoncátlankodott (újat lehúzni az alaplap gyártójának webhelyéről, régit eltávolítani az Eszközkezelőből, és frissítés).

PORTAL 2

➲ Sziasztok, PC Gurusok!
Van egy probléma a Portal 2-es „Create your test chamber" programmal: egy pár hónapig még működött, de egyszer rákattintottam, és kikapcsolt a játék.

Előre is köszönöm a választ:
➲ **K. IVÁN**

Teendők:
1. A Steamben a Portal 2-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót futtasd le.
2. Navigálj el az X:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Portal 2\portal2\puzzle (az elérési út eleje nyilván az a meghajtóbetűjel lesz, ahová a Steamet telepítetted) könyvtárba, itt lennie kell egy jó sok számból álló mappanévnek (ez mindenkinél egyedi számsor), lépj be a mappába, és töröld az autosave nevű állományokat (autosave.p2c, stb.).

Ha a fentiek nem működnek, akkor esetleg még a Steam telepítési könyvtáradban megpróbálhatod kitörölni az appcache mappát (Seam közben ne fusson!)

SNIPER ELITE 3, BATTLEFIELD 3

➲ Sziasztok!
A fent említett játékokkal van problémám.
1. Megvettem a Sniper Elite 3-at a Steamen úgy két hete. Gondoltam kipróbálom, el is kezdtem játszani, de a harmadik pályán történt valami nagyon furcsa. Egy lövés után az egész játék tiszta pixeles lett, olyan volt, mintha a gép nem tudná betölteni a játék textúráját (megjegyzem, hogy egy elég jó gamer pc-m van). Újraindítottam a pályát, és ekkor az egész játék fekete lett, és csak egy két fehér körvonal látszódott. Miután kiléptem, a vírusirtó (Eset Smart Security) kiírt valami olyat, hogy nem megbízható oldal. Én bezártam az ablakot, és kikapcsoltam a gépet. Ám másnap, amikor játszani szerettem volna, valami letörölte a játékot a gépről, de a könyvtárát meghagyta.
2. Pár éve megvettem a Battlefield 3-at PS3-ra. Ment is jól, de mostanában mintha megbolondult volna. Amikor a kontrolleren megnyomom a sprint gombot (L3) automatikusan dob egy gránátot, vagy átvált egy másik fegyverre vagy gadgetre. Megnéztem a beállításokban, de ott nincs ilyen funkciója a gombnak. Lehet, hogy ez a kontroller hibája? Csak az a baj, hogy egy kontroller elég drága, úgyhogy ha valahogy máshogy is meg lehet oldani, akkor még nem vennék új kontrollert. Bocs a hosszú levélért.
Válaszotokat előre is köszi!
➲ **VINCE**

1. Ez elég titokzatosan hangzik. Az ESET reakciójából és az utána következő eseményekből kiindulva egy alapos víruskereséssel indítanék (próbálj egy másik ágenst is, például ezt: https://www.malwarebytes.org). A játékot a Steam kliensben gondolom nem nagy kunszt újrarakni, ha pedig a játék neve mellett nem a Telepítés, hanem a Játék opció jelenne meg a Steam Játékkönyvtáradban, akkor a Sniper 3-on jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció (ESET-ben nézd meg, hogy nincs-e karanténban valamelyik játékfájl, ha nem működne). Amúgy nekem az első hibajelenség inkább VGA-hibának tűnt, a törölt játék meg X-aktás eset.

2. Igen, ez nagyon valószínű, hogy a kontroller hibája. Nem muszáj újat venni, lehet, hogy olcsón javítható, de ha érzel magadban némi barkácsolási kedvet, te magad is tehetsz egy próbát: http://tinyurl.com/oc4v5gq

XCOM: ENEMY UNKNOWN

➲ Helló!
Tegnap megkaptam ajándékba az XCOM: Enemy Unknow-t. Steamen beváltottam a kódot, felraktam és játszottam is vele. Aztán eszembe jutott, hogy a Team Fortress 2-höz ez a játék ad promóciós tárgyakat. Siettem is megnézni az új itemeket, de szomorúan konstatáltam, hogy nincs új az inventorymban. Miért lehet ez? Már nem jár hozzá? Vagy valamit teljesíteni kell, mielőtt megkapnám?
A választ előre is köszönöm!

Az említett XCOM-os promóció már nagyon régen lejárt, lásd „Expired" címke alatt a felsorolást: http://tinyurl.com/pylof3y

MASS EFFECT 2, SC: CONVICTION

➲ Kedves Tika!
Problémám akadt a Mass Effect 2-vel és a Splinter Cell: Convictionnel.
Mass Effect 2: Egy négy éves Asus N53 laptopon játszok: Intel i5 450, nVidia GT330M, 4 GB DDR II, Win 8 Pro 64 bit, ami nem rég lett újrarakva. Az említett játék Originről fut, de akármit csinálok, nem hajlandó az Integrált VGA-n kívül mást használni. Sajnos a játék saját beállításkezelője nem ismeri fel a nagy teljesítményű kártyát, illetve az Nvidia paneljén belüli átállítás után sem változik meg a helyzet. Jó pár évvel ezelőtt, ugyanezen a gépen Win 7 rendszerrel problémamentesen működött ugyanez a verzió.
Splinter Cell: A játékkal Uplay rendszerén belül rendelkezem, de telepítés után sajnos egyetlen kompatibilitási opcióval sem hajlandó elindulni. Indítás után a kurzor töltés ikonra vált, majd abbamarad, és semmi sem történik. A háttérben sem indul el.
Nagyon remélem, hogy tudsz segíteni, már áttúrtam az internetet, de valószínűleg elkerülte a figyelmemet a megoldás.
Köszönöm, üdv:
➲ **MALKO**

ME2: A játék telepítési könyvtárában keresd meg az ME2Game.exe-t, és tedd ki az Asztalra parancsikonként. A következő lépés, hogy az nVidia Control Panelben a Manage 3D Settings alatt az Add gombbal az eredeti elérési úttal a ME2Game-t is tedd be a listába, és az nVidia kártya legyen hozzárendelve. A játékot természetesen az ME2Game parancsikonnal indítsd!

SCC: Pedig Windows 7 kompatibilitási módban indulnia kéne – a rendszergazdaként indítás is legyen beikszelve! (szerintem ez hiányzik), no meg a játék könyvtárában a game.exe-n kellene ezt a műveletet elvégezni.

THE LEGO MOVIE

➲ Kedves Tika!
Bocsánat, hogy megint zavarlak, újabb LEGO problémába futottam, igaz, ezúttal más jellegűbe. A LEGO Marvel Super Heroes 100%-os végigjátszása után belekezdtünk volna a LEGO Kalandba, de nem sikerült összehozni az együtt játszást. Beállítottam mindent, ahogy szoktam, 1. játékos a billentyűk, 2. a gamepad, látszólag minden rendben is van (csatoltam a képernyőképet), de a gamepaden bármelyik akciógombot nyomom meg (1, 2, 3, 4 gombok), a start/pause képernyő ugrik fel (mozogni tudok). Mi lehet a gond? Egy Trust gamepadem van, tudom nem egy nagy szám, de a célnak megfelelt, tökéletes volt eddig a LEGO-sorozat minden tagja alatt...
Előre is köszönöm a választ, üdv:
➲ **HERRVOROS**

A Steam fórumon találtam a tiéddel egyező problémát – meg két tippet. Az egyik, hogy meg kell fordítani a beállítást, tehát Player 1-re tenni a gamepadet, a másik tipp pedig az XBOX360CE nevű gamepad emulátor használatát javasolja (ez egy XBOX gamepaddel kompatibilis környezetet hoz létre). Letöltési link utóbbihoz: http://tinyurl.com/pgq3qnt

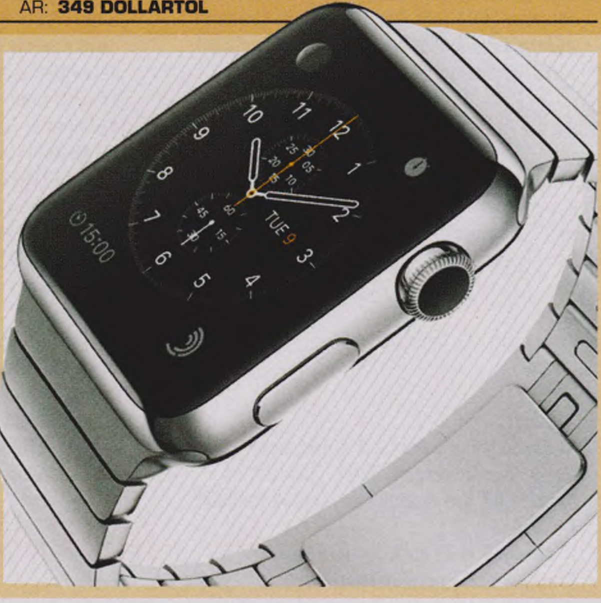
FAR CRY 4

➲ Kedves Tika!
Nagy bajban vagyok, és segítségedet kérem a Far Cry 4-gyel kapcsolatban. Amit eddig csináltam: sikeresen fel tudtam telepíteni, a Uplay simán működik, de mikor az indítás gombra kattintok, a képernyőn zöld keret jelenik meg, és középen nagy feketeség. Pár nap kutatással oda jutottam, hogy sikerült valami töltőképernyő-szerűséget találnom, amin villog a „loading...", de nem történik semmi. Mit csináljak? Telepítsem újra? A rendszerkövetelmény megvan (szerintem). Egy hete van Windows 8-am. Mondd, hogy nem hiába dobtam ki 12 ezer forintot!
Előre is köszönöm a választ, maradok tisztelettel:
➲ **T. JÓZSEF**

Véletlenül nem Dual Core, tehát kétmagos processzorod van? Ugyanis a minimum gépigény azokat kizárja, a Core i3-assal már elindul (két mag, de négy szál), de a kétmagosokkal éppen ilyen tüneteket produkál, például a keretnél megáll, és a loadingnál történő leakadás is stimmel. Mondjuk, ha így lenne, tehát kétmagos CPU-d van, ám emellett egy erős VGA-d, akkor sem kell kétségbeesni. Keress rá a dual core fix cuccra a Google-n, víruskeresőt tiltsd le, és lehet próbálkozni. Nem garantált az eredmény, de többnyire beröffen...

MINDEN, AMIT AZ APPLE WATCHRÓL TUDNI AKARSZ

GYÁRTÓ: **APPLE** TERMÉK NEVE: **APPLE WATCH** MEGJELENÉS: **2015. ÁPRILIS 24.** ÁR: **349 DOLLÁRTÓL**



Az Apple tavalyi bemutatójának legnagyobb durranása természetesen az Apple Watch volt, amiről ugyan már rég tudjuk, hogy jön, de a részleteket eddig titkolta a kaliforniai gyártó. Az almás cég mindjárt háromféle modellel jelentkezik: a mezei Watch rozsdamentes acélból készül és 549 dollárról indul az ára; a Watch Sport alumínium borítást és műanyag szíjat kapott, s mindössze 399 dollárba kerül; a csúcsmodell Watch Edition 18 karátos arany teste és porcelán hátlapja cirka 10 ezer dollárt kóstál. Ehhez jönnek még a sokféle színű és anyagú szíjak. Technikai értelemben persze mindegyik modell ugyanazt tudja: iPhone 5 felett bármilyen Apple telefonnal összecsatlakoztathatók, hogy jelezzék, ha szöveges üzenetet, hívást, egyéb értesítést kapunk. Fizethetünk velük az Apple Payen, hallgathatunk zenét, nézhetünk videókat, mi több, egy halom saját alkalmazást is futtathatunk. Van itt még hangkommunikáció, GPS, wifi, Bluetooth, pulzus- és szívritmusmérő, valamint egy erőérzékeny kijelző, ami máshogy reagál a finom simításra és az erősebb nyomásra. Az akkumulátor 18 órát bír folyamatos használat mellett, amibe belefér 6 óra edzés és 6 óra zenehallgatás is. A töltés egy indukciós egységen át történik. A készülék belsejében 8 GB tárhely van, melyből 2 GB jut zenére és 75 MB fényképekre (bár kamera nincs). A kezelésről az érintőképernyő, egy oldalsó, tekerhető kapcsoló, valamint egy klasszikus gomb gondoskodik. És hogy ennek mi értelme van? Nos, április 24-én, az első modellek megjelenésekor kiderül. Magyar premier persze nincs.

NYÁRON ÉRKEZIK A WINDOWS 10

GYÁRTÓ: **MICROSOFT** TERMÉK NEVE: **WINDOWS 10** MEGJELENÉS: **2015 NYÁR** ÁR: **NEM ISMERT**

Windows 10

A Microsoft március közepén jelentette be, hogy az előzetes várakozással szemben nem ősszel, hanem nyáron startol el a végleges Windows 10. Az MS a kínai Sencsenben tartott fejlesztői konferencián 190 ország 111-féle nyelvű változatáról beszélt, pontos dátumot azonban nem közölt a cég – valószínűleg azért, mert a folyamatos hibairtás júniustól augusztusig gyakorlatilag bármikor véget érhet. Noha ez már önmagában remek hír lenne, van tovább is: a Windows 10 a megjelenésétől számított első évben (azaz 2015 és 2016 nyara között) ingyenesen letölthető lesz mindazoknak, akik Windows 7, 8 vagy 8.1-es oprendszert használnak. Mi több, ezeknek az OS-eknek még csak eredetinek sem kell lenniük, a Win 10 a kalózmásolatokra is letölthető lesz, igaz, ennek technikai részletei egyelőre homályosak. Eleinte attól zengett az IT-világ, hogy az MS ezzel a lépéssel gyakorlatilag amnesztiát hirdet a warez felett, egyben gyökerénél szüntetve meg azt. Később azonban a vállalat elárulta, hogy a kalózmásolatra lecsorgó Windows 10 még nem válik automatikusan regisztrált példánnyá. Esélyes tehát, hogy csupán egy ingyenes próbaverzióra frissíthetjük a nem eredeti oprendszereket – noha mivel a Microsoft most nyárig már nem valószínű, hogy újra elővesz a témát, biztosat csak a teljes verzió megjelenésekor fogunk tudni mondani. A Windows 10 gépigénye egyébként elég szelíd: minimum 16 GB szabad helyre, valamint 1 (32 bit) vagy 2 GB (64 bit) RAM-ra lesz szükségünk, egy gyengécske x86-os CPU mellett ahhoz, hogy futtassuk a legújabb, és várhatóan minden korábbinál jobb MS oprendszert.

29 HÜVELYKEN IS MEGHAJLIK AZ LG

GYÁRTÓ: **LG** TERMÉK NEVE: **29UC97** MEGJELENÉS: **TAVASSZAL** ÁR: **NEM ISMERT**

A múlt hónapban általunk is tesztelt LG 34UC97 kapott egy kisebb testvérkét is a 29 colos 29UC97 személyében. A 2560x1080-as natív felbontású AH-IPS paneles gyönyörűség 178 fokos betekintési szögekkel, 60 Hz-es képfrissítéssel és mindössze 5 ms-os sebességgel büszkélkedhet, nem beszélve a nagyobb változattól örökölt remek dizájnról. Bemenetek terén 1 db DisplayPort, 2 db HDMI, valamint 2 db Thunderbolt a választék, illetve kapunk két 7 wattos hangszórót és egy jack-aljzatot. Persze a csodaszép külsőnek is megvan a maga ára: a V-alakú fémtalp mindenféle állíthatóságot kilő, csupán dönteni tudjuk a panelt, ami nem épp az ergonómia csúcsa. Árat egyelőre nem tudunk, bár a magazin megjelenésekor már talán kapható a 29UC97.

VANNAK MÉG GONDOK A VIRTUÁLIS VALÓSÁGGAL

A Virtual Reality Los Angeles nevű nagyszabású rendezvényen a feltörekvő VR-ipar legfontosabb szereplői vitatták meg a közelgő termékforradalom legégetőbb problémáit. Bizony, akadnak még megválaszolásra váró kérdések VR-téren, ezért is van az, hogy az Oculus Rift bemutatkozása óta még mindig nincs a piacon egy végleges változatú sisak sem (leszámítva a teljesen más területre fókuszáló Samsung Geart). És hogy mi a legnagyobb akadály? Nos, az operációs rendszerek még mindig késleltetik a kép kirajzolását pár milliszekundummal, ami ugyan egy klasszikus kijelzőn nem feltűnő, de közvetlenül a szemünkbe sugározva már okozhat zavaró mellékhatásokat. A VRLA konklúziója az, hogy a zavaró tényezők kiiktatására az asynchronous timewarp nevű eljárás a kulcs, úgyhogy most az összes jelentősebb GPU-gyártó erre fókuszál.

X99-ES ALAPLAPOK A GIGABYTE-TÓL

GYÁRTÓ: **GIGABYTE** TERMÉK NEVE: **X99 CHAMPION SERIES** MEGJELENÉS: **TAVASSZAL** ÁR: **NEM ISMERT**

A Gigabyte bemutatta az új X99 Champion termékcsaládját, ami az Intel X99-es chipsetére épülő négy darab, kifejezetten játékosoknak tervezett, csúcskategóriás alaplapot foglal magába. A GA-X99-SOC Champion (képünkön) a széria csúcsaként legfeljebb 3400 MHz-es DDR4 memóriákat fogad négy csatornába kötve, kihajtja a legerősebb Haswell-E CPU-kat (ezek az i7-es szörnyetegek már inkább munkára, mint játékra valók), és támogat egy sor, megjegyezhetetlen nevű Gigabyte-os funkciót, melyeket a legtöbb felhasználó az életben soha nem próbálna ki (más kérdés, hogy X99-es alaplapot is csak egy szűk réteg vásárolhat). A GA-X99-UD3P, a GA-X99-UD4P, valamint a GA-X99-Gaming 5P már „csak" 3333 MHz-ig támogatja a DDR4 szabványt, igaz, minőségük és felszereltségük nem sokban tér el a királyétól. Az összes deszka aranyozott foglalatokkal érkezik, és együttműködik a gyártó saját alkalmazásaival, így téve könnyebbé a tuningolást és a méréseket, nem beszélve a BIOS operációs rendszer alól történő buherálásáról. Kiemelendő a magyarul kissé viccesen hangzó cFos Speed nevű program, ami a Champion-sorozat lapocskáinak hálózati sebességét hivatott tovább növelni, illetve a Gaming 5P Creative Sound Core3D hangképző egysége, ami egy négymagos audioprocesszor, a világon elsőként. Az efféle extrák kiaknázására persze már megfelelő perifériákra és egyéb komponensekre is szükség van. Amennyiben SOC Championra fáj a fogad, mélyen a zsebedbe kell nyúlnod (jócskán 100 ezer forint felett lesz a cucc), és ha már arrafelé turkálsz, egy Titan X-et is vehetsz bele, biztos, ami biztos.

JÖVŐRE ÚJ JÁTÉKKONZOLT MUTAT BE A NINTENDO

GYÁRTÓ: **NINTENDO** TERMÉK NEVE: **NEM ISMERT**
MEGJELENÉS: **NEM ISMERT** ÁR: **NEM ISMERT**

A Nintendo nagyot bukott a Wii U-val, a gyártó azonban nem adja fel: elsőnek leszerződtek a DeNA nevű japán mobilos fejlesztőcéggel, hogy saját videojátékokat készíthessenek okoseszközökre, majd bejelentették, hogy már dolgoznak az NX kódnevű új konzoljukon, ami jövőre mutatkozhat be, minden valószínűség szerint az E3-on. Hogy mit tartalmaz majd az új gép, egyelőre nem tudni, a cég azonban egy teljesen új irányvonalat emleget a hardverrel kapcsolatban, ami valószínűleg a mozgásérzékelés és a tabletes, aszimmetrikus játéktervezésen alapuló hibridkivitel elvetését jelenti. Játékosszemmel nézve persze a mobilos belépés is nagyon komoly ugrás a Nintendo részéről, ami valószínűleg segít pénzt hozni a mostanság kissé szegényes konyhára.

NE HIGGYÜNK VAKON A KÖZFINANSZÍROZÁSBAN!

GYÁRTÓ: **AIRTAME** TERMÉK NEVE: **AIRTAME**
MEGJELENÉS: **NEM ISMERT** ÁR: **199 EURÓ**

A közösségi finanszírozás segítségével betörő hardverek lufija a korai sikerek ellenére (Oculus Rift, Pebble) kipukkadóban van, „hála" az olyan légvár termékeknek, mint a sokak által messiásként várt Airtame nevű kütyü, ami elméletileg egy apró, vezeték nélküli HDMI egység, mely veszteségmentesen továbbítja a digitális képet és a hangot, egyik eszközről a másikra. Hihetetlen? Nos, ekkora méretben (az Airtame egy pendrive-ra hajaz) kicsit az, mégis, a 160 ezer dolláros IndieGoGo kampány másfél milliós bombasiker lett. Kár, hogy látszólag hiába: az eredetileg tavaly tavaszra ígért megjelenés először őszre, majd idén tavaszra csúszott, de még most sem kapható az Airtame, mert a sok pénz ellenére az áthidalásra váró problémák csak szaporodnak és szaporodnak. A hangok jelenleg például egyáltalán nem mennek át a készüléken, és a rossz nyelvek szerint a támogatók bizony egy csak félig működőképes Airtame-et kapnak majd a most épp nyárra ígért premierkor. A tanulság: csak olyan projektet finanszírozzunk, ami nem vet fel egy halom olyan kérdést maga körül, mint hogy „Ezt más még miért nem csinálta meg?".

GYÖNYÖRŰ ÉS PEHELYKÖNNYŰ AZ ÚJ MACBOOK

GYÁRTÓ: **APPLE** TERMÉK NEVE: **MACBOOK** MEGJELENÉS: **TAVASSZAL** ÁR: **430 EZER FORINT KÖRÜL**

Az Apple a megannyi tekintetet vonzó okosóráján túl bemutatta a hosszú évek óta népszerű MacBook-sorozat legújabb tagját is, ami egy teljes rebootként fogható fel, és ennek megfelelően csak simán MacBooknak hívják. Azon, hogy egy almás termék jól néz ki, már nem lepődünk meg (noha az Apple Watch nem mutat túl jól), ám ez a 12 hüvelykes gyönyörűség még a márkát annyira nem szívelő olvasóktól is érdemel némi elismerést. Az aprócska gép 2304x1440-es felbontású, tűéles, élénk színű, kávamentes kijelzője még hagyján ahhoz képest, hogy a gép mindössze 13,1 mm vastag és kevesebb mint 1 kilót nyom (907 gramm, hogy egészen pontosak legyünk). A motorháztető alatt egy Intel Core M processzor duruzsol, ami egy Broadwell architektúrás, 14 nm-es csíkszélességgel gyártott processzor – a gyártó szerint kétszer olyan gyors, mint az elöd Core i5-520UM volt. A megjelenítésről a főegységbe épített HD 5300-as GPU gondoskodik, memóriából pedig összesen maximum 8 GB található az alaplapon. Természetesen a billentyűzetet és a tapipadot is újratervezték az Apple mérnökei, hogy még jobb, még kényelmesebb legyen a notebook használata – na, nem mintha ezzel korábban gond lett volna. Ami pedig az akkumulátort illeti, a gyártó állítja, hogy az elődnél 35 százalékkal tovább bírja a gép a strapát, ami 9 órás wifis netezést és 10 órányi filmnézést jelent egyetlen feltöltéssel. A legdurvább azonban csak most jön: a gépen a kötelező jack-aljzaton túl egyetlen port található csupán, egy USB-C! Ezt nevezzük minimalizmusnak.

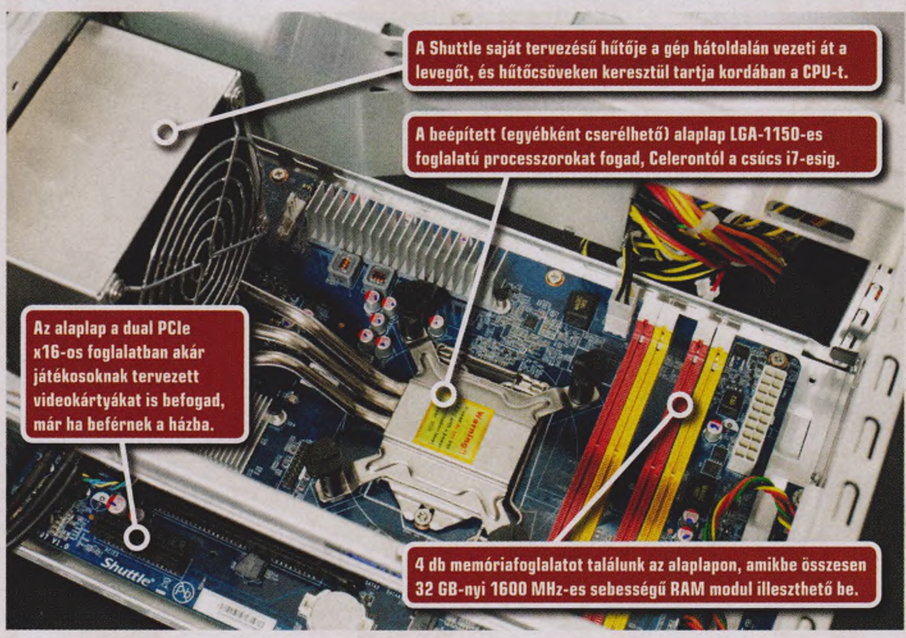
Barebone PC a csúcskategóriából

Shuttle® XPC SH97R6

TESZT

[ÍRTA CHOCHO] A tajvani Shuttle a minőségi barebone-ok, slim-PC-k és házi szerverek királyaként azért indította útjára a kisméretű kockaházakat magába foglaló XPC-szériát, hogy vállalkozói, otthoni és játékos célra egyaránt alkalmas, apró gépekkel arassa le a miniatűr számítógépekre évek óta egyre érzékenyebbé váló piacot. Az SH97R6 a gyártó egyik legsebesebb zászlóshajója, ami a magas ára ellenére is megérdemli a kiemelt figyelmet. Igaz, érdemes előre kitalálni, hogy mit rakunk bele.

Utoljára a februári számunkban volt alkalmunk Shuttle terméket tesztelni, és bár a DS81L-lel meg voltunk elégedve, cikkünket azzal a gondolattal zártuk, hogy korlátai miatt csak nagyon kevés felhasználónak merjük ajánlani, ezért ha valaki kisméretű, mégis sokoldalú és megoldást keres, a mini-ITX szegmensben nézelődjön. És lám, mostanra befutott hozzánk a gyártó e kategóriába eső zászlóshajó aprósága, az SH97R6, ami a Shuttle-től megszokott magas minőséget hozza, az azt kísérő, szintén magas árért.

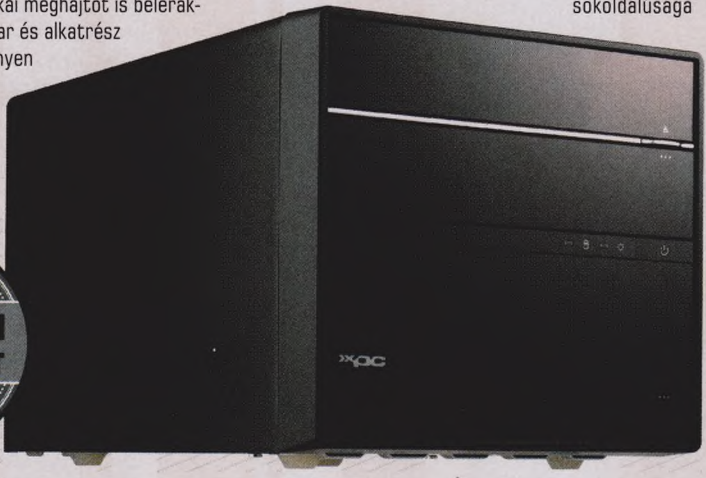


A JÖVŐRE TERVEZVE

Az SH97R6 a Shuttle XPC-családjára jellemző, hófehér dobozban érkezik, amiben a gépen kívül útmutatót, két SATA kábelt, egy marék csavart, egy tápkábelt és egy teli szilikonpaszta-injektort találunk. Mivel az SH97R6 barebone masina, ezért csak alaplapot, tápegységet és hűtést tartalmaz, a többi komponenst magunknak kell beleraknunk annak megfelelően, hogy milyen erős gépet szeretnénk építeni. Az SG97R6 1150-es foglalatú, H97-es chipsettel felszerelt alaplapja Celeron, Pentium és i3/i5/i7 vonalon fogad processzorokat, maximum 95 wattos fogyasztásig. A deszka nemcsak a jelenlegi Haswell, de a nyáron érkező Broadwell architektúrás főegységeket is támogatja, így időtállónak mondható, ám ha idővel mégis kifutna, nyugodtan kicserélhetjük egy másik mini-ITX szabványú alaplapra. Memóriából összesen 32 GB 1600 MHz-es DDR3-as modul fér el a 4 db foglalatban, videokártyát pedig a dual PCIe csatlakozóba csúsztathatunk, azaz gyakorlatilag bármilyen erősségű VGA-t betehetünk az alaplapba, csak férjen be a neki szánt 267x98x34,6 mm-es helyre.

CSAK EGYSZERŰEN!

A gép szerelése pofonegyszerű, főleg ha már volt dolgunk más barebone-okkal. A RAM-ok, a CPU és az esetleges VGA behelyezése után már csak a háttértárak maradnak, melyekből 2 db 3,5-ös fér el a házban, illetve ha nagyon akarjuk, akkor egy klasszikus 5,25-ös optikai meghajtót is belerakhatunk. Az összes csavar és alkatrész helye jól látható és könnyen hozzáférhető, tehát legfeljebb a fogyasztás állhatja útját egy aprócska atomreaktor felépítésének.



Az SH97R6 egy 300 wattos tápegységgel érkezik, amit opcionálisan egy 500-as modellre cserélhetünk. A nagyobb táp azonban jó eséllyel több hőt termelő komponenseket is jelent, amelyek egy ilyen pici, mindössze 332x216x198 mm-es házban bizony gyorsan túlmelegedhetnek. Szerencsére a Shuttle masinája rendesen szellőzik, a két oldalán hatékonyan ereszti ki a hőt, miközben a processzort egy, a gyártó által tervezett, különleges hűtő tartja kordában. A ventilátor nem a főegység felett helyezkedik el, hanem a ház hátoldalán, a levegőt pedig hőcsövek szállítják a CPU felületére. A gép még komoly megterhelés alatt is viszonylag halkan duruzsol, ami egy ilyen szűk helyre bezsúfolt konfiguráció esetében elismerésre méltó mérnöki eredménynek számít.

Ebből fakad többek között a termék sokoldalúsága is: nemcsak otthoni szervernek, HTPC-nek vagy irodai gépnek alkalmas, hanem akár apró játék-PC-t is építhetünk az alapjaira.

ANNYIÉRT, AMENNYIÉRT.

Az SH97R6 csatlakozók terén is igazi Kánaán: elöl két USB 3.0, egy USB 2.0, egy gyorstöltő USB 2.0, valamint egy-egy mikrofon- és fejhallgató-bemenet található, hátulra pedig 4 db USB 2.0, 2 db USB 3.0, 2 db DisplayPort, egy HDMI, valamint 4 db jack-aljzat, LAN és opcionális RS-232-es port került. A videokimenetek számából kiderülhet, hogy a gép egyszerre három monitort is képes kihajtani, feltéve persze, ha a hardver elég erős ehhez a nem mindennapi feladathoz.

Noha már a fenti jellemzők is elegendők ahhoz, hogy elégedetten bólogassunk, hab a tortán, hogy az SH97R6-ot élvezet bütykölni, használni, bővítgetni. A ház alumíniumból készült, és ennek megfelelően erős is, ráadásul jól néz ki, noha a külalakot egy barebone esetében nem sokszor veszi figyelembe az ember. Sajnos azonban a minőségnek ára van: a Shuttle közel 94 ezer forintos ajánlott végfelhasználói áron forgalmazza a masinát, ami a megannyi felhasználói területe miatt megérdemli ugyan az ajánlott minősítést, de még így is kicsit borsosnak mondható ez a közel százezres összeg, amit a gyártó kér a gépért. G

PC GURU AJÁNLOTT

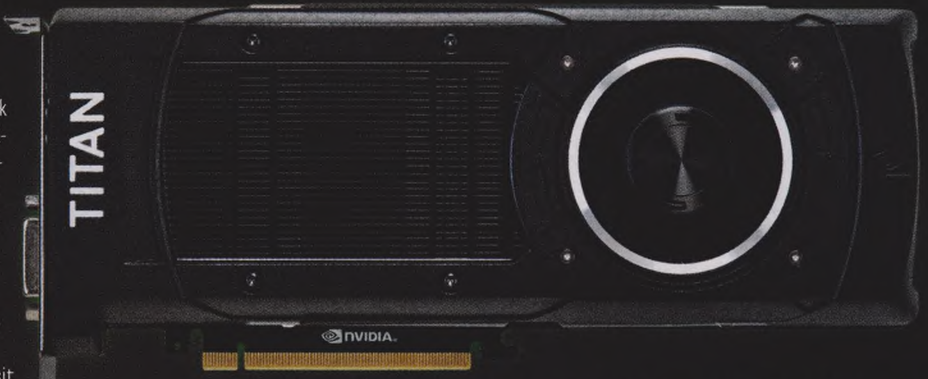
Eszköz: **barebone PC**
Info: **www.shuttle.hu**
Ár: **kb. 94.000 Ft**

PRO	KONTRA
– könnyű szerelhetőség – bővíthetőség – nagyon sokoldalú...	– ...és nagyon drága

Megérkezett a GeForce GTX Titan X

ELJÖTT A TITÁNOK KORA?

[ÍRTA MR. TORGUE] Menetrendszerűen megérkezett az új Titan, ami ezúttal nemcsak egy szimpla ráncfelvarrás, hanem tényleg megmutatja, hogy ki a legény a gáton. Óriási memória, brutális teljesítmény és természetesen prémium ár, ahogy azt megszokhattuk.



Két évvel ezelőtt az Nvidia egy új kategóriát teremtett a videokártyák piacán. Az Oak Ridge-i Nemzeti Laboratórium szuperszámítógépe után Titánnak keresztelt kártya árazása egy 1 GPU-s termékhez képest elég vad volt, de cserébe nem akármilyen teljesítményt nyújtott, a maga idejében mindent maga mögé utasított. Pedig még csak nem is egy teljesen aktív Kepler-szörnyeteg feszített a nyákon: a gyártási nehézségek miatt egy shader-tömb például inaktív volt a chipben, így „csak" 2688 CUDA maggal gazdálkodhatott a kártya. A ranglétrán utána lévő GTX 680-ban ekkor 1536 volt, úgyhogy ha kicsit keserű szájízzel is, de lehetett ámulni, mert a Titan jött, látott és győzött. Egy évvel később kapott egy kis ráncfelvarrást a prémium megoldás: teljes értékű GK110 GPU (2880 shader), magasabb órajel, ugyanaz az ár, de a Titan Black azért már nem volt olyan áll-leejtős, mint az elődje, hiszen a konkurencia is erősebb lett és házon belül is ott volt már a GTX 780 Ti, ami körülbelül ugyanazt a sebességet nyújtotta, csak kevesebb memóriával.

KETTŐT KÉREK!

Nem volt mit tenni, hisz nem volt erősebb GPU-ja az Nvidiának, és a Titan már a 28 nm-es gyártástechnológia határait feszegette a maga 7,1 milliárd tranzisztorával. Viszont legalább már látszott a fény az alagút végén, mert a GTX 750-esekkel érkező Maxwell architektúra megmutatta, hogy lehet még érdekes dolgokat művelni a korosodó csíkszélességen is. Tavaly végül elrajtolt a frissített maxwelles GTX 900-as széria, és ahogy az várható volt, az új Titánra sem kellett sokat várni: a gyártó a GPU Technology Conference-en mutatta be a Titan X-et, ami már minden, csak nem ráncfelvarrás. Persze ha csak a számokat nézzük és az előző kártyához hasonlítunk, akkor első blikkre nem tűnik túl extrémnek az előrelépés. 3072 shader? Na bumm, a Titan Blacknak is volt 2880. 192 textúrázó? A Blacknek 240 volt, itt még visszaesés is tapasztalható. 96 renderelő? Ez azért már szép, az elődnek be kellett érnie 48-cal. Ettől függetlenül az egyetlen igazán durva pont a döbbenetes memóriaméret: 12 GB. Nem írtuk el, valóban tizenkét gigabyte-ról beszélünk, egy átlag PC-ben manapság harmad ennyi memória jut a processzornak, nemhogy a videokártyának. Elképzelni sem tudjuk, hogy mit lehet kezdeni ennyi memóriával. Nem valószínű, hogy a közeljövőben lesz olyan játék, ami ne férne el benne a legbrutálisabb beállítások mellett is vagy kétszer. Igaz, abban legalább biztosak lehetünk, hogy a memória mennyisége sosem lesz szűk keresztmetszet. Ahogy igazából a teljesítménnyel sem lesz gond, és akkor még finoman fogalmaztunk. Mert bár igaz, hogy a GPU a számokat elnézve nem nagy durranás, de ne feledjük, hogy ez már egy Maxwell architektúrás kártya. Ha pedig a GTX 980-ból indulunk ki, akkor arra jutunk, hogy mindenből 50 százalékkal többet kaptunk, úgy, hogy már a 980 is képes volt a Titan Black szintjét hozni. Ergo ezen a VGA-n nemhogy a Crysis, de még a Witcher 3 is el fog futni maxon, anélkül, hogy négyet összekötnénk belőle.

A GEFORCE GTX TITAN X EGY TELJESEN ÚJ FEJEZET AZ NVIDIA CSÚCSKÁRTYÁK TÖRTÉNELMÉBEN, ÉS EGYBEN A 28 NM-ES GYÁRTÁSTECHNIKA VÉGSŐ HATÁRA.

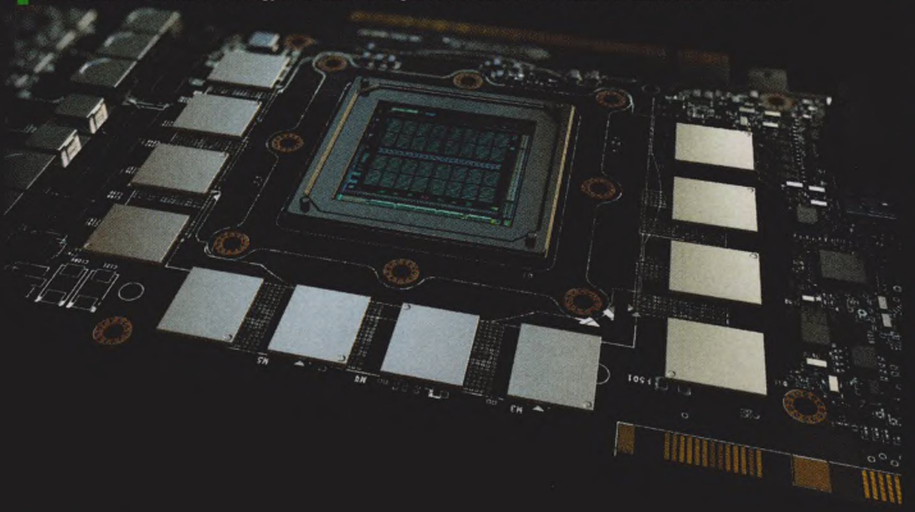
A HATÁR HATÁRÁN

Az igazán meglepő egyébként az, hogy a TSMC problémái miatt az Nvidia kitart a 28 nm-es gyártástechnológia mellett, így a Titan X alapját adó GM200-as GPU az eddigi legnagyobb chipjük: több mint 600 négyzetmilliméter a területe, a feliratok alatt pedig nem kevesebb mint 8 milliárd tranzisztor dolgozik. Fentebb azt írtuk, hogy már az első Titan is feszegette a határokat. Nos, akkor most képzeljük el ezt! Nem lehet túl olcsó tehát a gyártás, de azért nem kell attól aggódnunk, hogy az Nvidia majd csődbe megy miatta, mert egy-egy ilyen kártyáért közel 400 ezer forintot kérnek el itthon. Gondoljunk bele, egy két GPU-s Radeon R9 295X2 is megvan manapság 300 körül vízhűtéssel. Na, jó, a Titan X-nek meg nem kell vízhűtés, mert az óriási méret ellenére a TDP-je maradt 250 Watt – hiába, az NV-féle Maxwell ezen a fronton még mindig a létező legjobb architektúrának minősül.

ERŐFÖLÉNY

És mi a helyzet a sebességgel? Hozza az új Titan az elvárhatót? Nos, ha 50 százalékot nem is ver rá a GTX 980-ra, azért a külföldi tesztek tanúsága szerint 30-40 százalékot simán, ami azért a legtöbb esetben már elég az üdvösséghez, és ahhoz is, hogy kétségek nélkül kijelenthessük, hogy most ez a világ leggyorsabb, egy GPU-val rendelkező videokártyája. Hogy ez meddig marad így, az egyelőre kérdéses: megeshet, hogy a következő hónapokban érkező R9 390X letaszítja a trónról a Titan X-et, ám az is lehet, hogy nem. Mindenesetre, ha rá tudjuk tenni a mancsunkat egyre, akkor a következő számban leteszteljük az Nvidia új királyát, válaszok után kutatva.

A GeForce GTX Titan X birtokolja az Nvidia történetének eddigi legnagyobb grafikuschipjét: a GM200-as GPU nem kevesebb mint 600 négyzetmillimétert foglal el a NYÁK-on, és 8 milliárd tranzisztort tartalmaz!

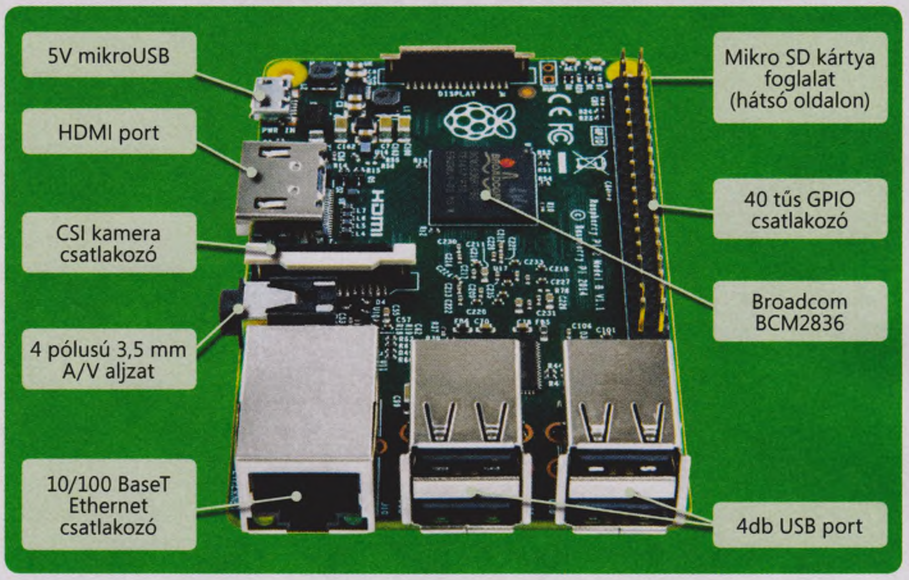


Számítógép, 15 ezer forintból

RASPBERRY Pi 2 Model B

[ÍRTA DISCONNECT] **Bő egy hónappal ezelőtt megjelent a legnépszerűbb ARM-alapú hangtalan „mini PC", a Raspberry Pi legújabb változata, amiért bizonyos rendszerekben kitüntetés járna, hiszen ezt eredetileg egy-két évvel későbbre ígérték. Vagy talán csak az elstruktúra készleteinek kisöprése volt a cél?**

A Pi előtt csupán – finoman szólva – túlárazott egybegépeket vásárolhattunk, és ha ez nem tetszett, akkor építhettünk magunknak x86-os PC alapon relatíve alacsony fogyasztású, ám nem túl apró számítógépeket, amelyek bár olcsóbbak, mint az említett kész gépek, de még mindig nem eléggé, és a csendesség sem jár velük kéz a kézben. A Pi tehát egy igencsak kedvező folyamatot indított el, hiszen megmutatta, hogy a gyárilag hangtalan, mobiltöltőről üzemeltethető, olcsó gépekre jelentős igény mutatkozik, erre pedig a konkurens, főleg kínai gyártók is gyorsan reagáltak. Saját használatra én az egyik ilyen távol-keleti gyártó Cubieboard 2 nevű (a továbbiakban CB2) megoldását választottam a Pi helyett, így nem tudom nem összehasonlítani a kettőt.



AZ ELŐD NYOMÁBAN

A Raspberry Pi első verziójának hardvere véleményem szerint nem igazán volt acélos már a kiadáskor sem, hiszen a Broadcom BCM2835 rendszerchipben lévő egyetlen processzormag az ARM 6-os verziójú architektúrájára épült, mely megoldás akkoriban is elavultnak számított. Emellett hiányzott belőle a lebegőpontos számolóegység (FPU) is, amit így úgynevezett „soft-float" módban kellett emulálni. Igaz ugyanakkor, hogy mindezt valamennyire kompenzálta a viszonylag erős, OpenGL ES 2.0-t ismerő, 24 Gflops csúcsteljesítményű GPU, amely egy Videocore IV elnevezésű videokódolóval is kiegészül, így elboldogul a Full HD felbontású MPEG-2, VC-1, és H264 videók dekódolásával, ráadásul utóbbiba kódolni is tud.

A Pi 1 egyik legnagyobb hiányossága az, hogy a rendszerchip mindössze egy darab USB 2.0 vezérlőt tartalmaz. Erre „drótoztak rá"a mérnökök egy USB hubot, arra pedig egy USB-s Ethernet vezérlőt, továbbá – modelltől függően – 1, 2 vagy 4 darab normál méretű USB kivezetést. Ez azt jelenti, hogy ezek mindegyike a kevéske 480 Mbps sávszélességen osztozik, ami szűkösnek bizonyulhat, ha például egyszerre szeretnénk a hálózatot és egy ráadás HDD-t is használni a gépen. Rátesz egy lapáttal a problémára, hogy az USB-s átvitel amúgy is processzorigényesebb, mint a natív megoldások.

A Pi 2 esetében két részegységet leszámítva minden maradt a régiben. A CPU magja egy architektúra verzióval feljebb lépett (ARM v7), és megkapta a lebegőpontos egységet is, tehát hard-float módban is használhatóvá vált a gép, szükségtelenné téve az emulációt. Mi több, hogy ne legyen egyedül az a processzormag, kapott három ikertestvért, így összesített processzor és magonkénti teljesítményben is jelentősen túlszárnyalja az elődöt az új Raspberry. Persze a memória mennyiségének duplázása sem maradhatott el, így már 1 GB-ból gazdálkodhat a GPU, a CPU, no meg a felhasználó. Az dicséretes, hogy adnak a gyártónál a kompatibilitásra, ám látva, hogy a Pi 1-re készült operációs rendszerek meg sem mozdulnak Pi 2-n pár apróbb módosítás nélkül, nem igazán értem, hogy miért nem lehetett a rendszerchipet megtoldani még egy USB-vezérlővel, egy közvetlenül a rendszerbuszra csatlakoztatott Ethernet-vezérlővel, és esetleg egy SATA-val, hiszen csak pár extra kernelmodul betöltésére volna szükség ezekhez, ami nem befolyásolná az eddigi szoftverek működőképességét. Igaz, hogy a készítők eredetileg az egész koncepciót gépvezérlésre, oktatásra szánták, kiderült azonban, hogy nagyon sokan mégis házi szerver céljából vásárolják a gépet, ahol bizony nem ártana az izmosabb I/O rendszer. Különösen azért, mert a Pi első verzióját pár hónappal követő CB 1 kiadásban is már ott volt a natív Ethernet, SATA, 2 db USB-vezérlő, erősebb CPU, beépített tárhely és több RAM, a Pinél nem sokkal drágábban.

SZOFTVER ÉS TELEPÍTÉS

A Raspberry Pi előnyeként a versenytársaknál jobb szoftveres támogatottságot szokás emlegetni, én viszont ezt nem látom annyira egyértelműnek. Az igaz, hogy a Pinél kezdettől fogva elérhető volt a Linux

Tuningolt gyümölcs

Van lehetőség a Pi 2 túlhajtására is, ha valaki erre vágyik, de a húzás előtt mindenképpen győződjünk meg róla, hogy a microUSB-s áramforrás bírni fogja a megnövekedett fogyasztást, tehát az USB-re kötött eszközök fogyasztásától függően legalább 1, de inkább 2 amperes áramerősség leadására kell képesnek lennie. A Raspbian disztribúció beállítófelületén az Overclock menüpontban kiválasztható néhány előre beállított túlhajtási konfiguráció, viszont az SD kártyára telepített rendszer első partíciójában található config.txt fájl szerkesztésével tetszőleges frekvenciát és túlfeszültségértékeket is beállíthatunk a CPU, GPU és a RAM számára. Ez a partíció egyébként FAT32 fájlrendszerű, így ha sikerül olyan beállítást találni, amivel a Pi már nem is bootol, akkor könnyedén lehet szerkeszteni a fájlt akár PC-n is, persze nem a Windows beépített jegyzettömbjével, mert az rosszul kezeli a sortöréseket. Elvileg véletlenül elégetni nem lehet a rendszerchipet, ugyanis van túlmelegedés elleni védelem a lapkában, ami alapon 85 fokra van beállítva, s bár ezt az értéket is lehet módosítani, nyilvánvalóan nem véletlenül állították ennyire. A legtöbb paraméter a konfigurációs fájlban eléggé egyértelmű, Google barátunk pedig segít, ha elakadnánk.

A Rasberry Pi és a jövő

A Pi 2-ből később valószínűleg elérhető lesz több verzió is, hasonlóképpen az első változathoz, azonban mivel a rendszerchip „ki van maxolva", SATA-ról vagy több USB-vezérlőről nem is álmodhatunk, mert ahhoz új lapkát kellene tervezni, és ez a közeljövőben nem valószínű, hogy megtörténik – majd talán pár év múlva. Szoftveres oldalon nyilván a jelenlegi Linux disztribúciók tovább fognak fejlődni, de a nagy durranásnak sokan a Windows 10 érkezését jósolják. Az a Win 10 viszont, ami a Pi 2-re érkezik, nem rendelkezik grafikus alrendszerrel, és mivel az ARM architektúrára írt windowsos program is ritka, mint a fehér holló, valamint az architektúra-független .NET alapú programok amúgy is futnak Linuxon, nem igazán látszik, hogy mi is a cél ezzel.

GPU driver, míg a konkurenseknél, gyártói támogatás hiányában, a felhasználóknak muszáj Androidról Linuxra „hackelniük" az illesztőprogramokat, de ezt amúgy sem kell gyakran megtenni, illetve ha nekünk túl bonyolult a feladat, a közösség hozzáértőbb tagjai úgyis elvégzik és közzéteszik helyettünk.

Az operációs rendszer telepítéséhez Pi esetében mindenképpen szükség van egy microSD kártyára, lehetőleg minél gyorsabbra, ugyanis az ilyen gépeknél gyakran szűk keresztmetszet az SD kártya teljesítménye, ami még a leggyorsabb változatok esetében is bőven alulmúlja egy töredezett fájlrendszerű merevlemez írási és olvasási tempóját. Ha megvan a memóriakártya, már csak egy kártyaolvasó és egy másik számítógép kell, hogy feltöltsük rá az internetről beszerezhető, a géphez való .img kiterjesztésű lemezkép-fájlokat Windows esetén a „Win32DiskImager" nevű alkalmazás, Linux/OSX esetén a „dd" segítségével, csakúgy, mint az összes hasonló gépnél. Ha elkészült a kártya, nincs más dolgunk, mint becsúsztatni a Pi kártyafoglalatába, és elindítani a masinát, ami ha mindent jól csináltunk, egy üdvözlő-beállító képernyőt tol az arcunkba, ahol az alapok belövése után már használhatjuk is a rendszert. (Tehát az SD kártyára már egy kész OS kerül, nem csak telepítő.)

A RASBERRY PI 2 NEM VÁLTJA MEG A VILÁGOT, DE JÓ UTAT KÖVET, ÉS HA MÉG FEJLESZTENEK RAJTA EGY KEVESET, A KONCEPCIÓ IS RÉVBE ÉRHET A JÖVŐBEN.

MIHEZ KEZDJÜNK VELE?

A Pi alap Linux disztribúciója a Debian alapú Raspbian, telepítéséhez egy legalább 4 GB-os kártya szükséges, és ez is szűkösnek bizonyulhat, hiszen a rendszer alapból 3,3 GB-ot foglal el. A beállítófelületen kiválaszthatjuk azt is, hogy parancssoros mód helyett a MATE grafikus felülettel induljon a rendszer, sőt, még tuningolásra is van lehetőség. Mégis nagyon úgy tűnik, hogy nem mindennapi használatra, hanem inkább fejlesztésre lett kitalálva. A lustaságomból adódóan (nem akartam kábelekkel bíbelődni) becsúsztattam az egyik USB-be egy Ralink 2800-as sorozatú chippel rendelkező wifiadaptert, amit fel is ismert a rendszer, ám a helyes hálózati értékek beállítása után sem csatlakozott a gép a routerre, WPS-szel próbálva pedig bár megtalálta egymást a két eszköz, a végén mégis hibakódot kaptam, így végül kénytelen voltam vezetékkel csatlakozni a hálózatra. A kétmagos CB 2-t használtam desktopként (főleg böngészés), és finoman szólva is nehézkes, lassú volt a manapság divatos módon rommá scriptelt weboldalak működése. A Pi 2-ben annak ellenére, hogy kétszer annyi processzormag van, mint az előbb említett gépben, semmi előrelépést nem érzékeltem a böngészők teljesítményében. Ezen lehet segíteni reklámblokkoló telepítésével, de igazán csak a JavaScript letiltásával érünk el élvezhető sebességet, elveszítve így néhány weblap bizonyos funkcióit. Így tehát desktop használatra nem igazán tudom ajánlani a gépet a jelenlegi szoftveres körítéssel, azonban otthoni szerver feladatokra nagyon is alkalmas, ha nincs szükség magas I/O teljesítményre.

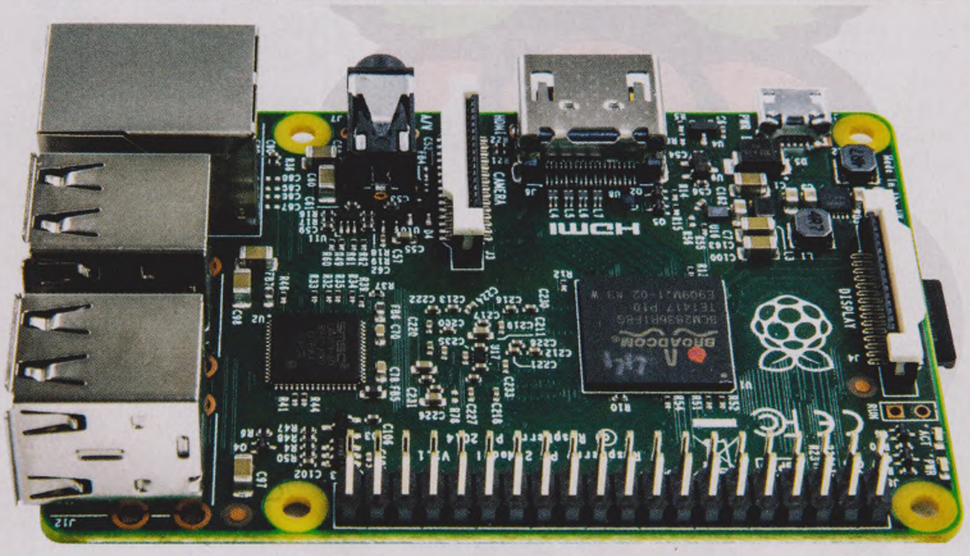
Médialejátszóként például kiválóan működik az erre a feladatra kihegyezett OpenELEC nevű Linux disztribúcióval, ami az 5.0-s verziótól támogatja a Pi 2-t, és a fent leírt módon telepíthető akár 512 megás SD kártyára is. Bootolás után az igényes és felhasználóbarát felületű Kodi (régebbi nevén talán ismerősebb: XBMC) médialejátszó fogad, ami elsőként felkínálja a nyelvi beállításokat, majd a wifi beállítási lehetőségeket (itt már gond nélkül ment a routerre való csatlakozás). Annyira egyszerű a kezelés, hogy nem is szükséges hozzá semmiféle Linux ismeret, a szoftver pedig képes lejátszani bármilyen médiafájlt az SD kártyáról vagy USB-n csatlakoztatott külső eszközökről, sőt akár hálózatról is DLNA/UPnP és/vagy SMB/Samba (ismertebb nevén „windows hálózat") igénybevételével. Én 1080p-s Full HD H264 kódolású filmekkel próbáltam, és ezeket szaggatás és akadás, hangsávelcsúszás nélkül játszotta le – bár menet közben a felhasználói felület és az egérkurzor körülbelül 2 fps-sel mozgott, ami kicsit zavaró lehet hang/feliratsáv váltásakor. A beszámolók szerint a Blu-Ray ISO fájlokkal is megbirkózik a gép, médialejátszásra mégis jobbnak tűnik egy direkt erre a célra készített androidos TV „felokosító", ami akár olcsóbb is lehet.

MAJDNEM HÍRES

A Raspberry Pi 2 jelentős előrelépés, és nagyon tetszetős, hogy az ára sem emelkedett, de úgy érzem, hogy az I/O teljesítményre illett volna jobban figyelni, mert úgy szinte tökéletes lenne. Így viszont marad csak szimplán jó.

Specifikációk

SoC típusa	Broadcom BCM2836
Processzor	Négymagos ARM Cortex-A7 900 MHz CPU
Memória	1 GB RAM
GPU	VideoCore IV 3D grafikusmag
USB-csatlakozók	4 x USB 2.0
Videokimenet	1 x HDMI 1.4
Videobemenet	15 tűs MIPI interfész
Audiobemenet	IIS busz
Audiokimenet	1 x 3,5-ös jack
Háttértár	microSD slot
Dimenziók	85,6 mm x 56,5 mm
Tömeg	45 gramm
Fogyasztás	3-4 Watt
Ár	kb. 15 ezer forint



Eszköz: **mini PC**
Info: **www.raspberry.org**
Ár: **kb. 15.000 Ft**

PRO	KONTRA
– nagyon apró	– elmaradt fejlesztések
– sokoldalú	– I/O teljesítmény
– nagyon olcsó	

Z97-es alaplapok a szorítóban

[ÍRTA **MR. TORGUE**] A játékosoknak szánt alaplapok a megfizethetőtől az embertelenül drága árkategóriáig terjednek, mindenféle extrákkal és jól hangzó kifejezésekkel traktálva a sokszor csak a fejét kapkodó vásárlót. Megnéztük hát, hogy mennyiért miből kapjuk a legtöbbet.

Mitől is lesz Gamer egy alaplap? Nos, először is attól, hogy ráírják. A mágikus feliratok-nak hatása van az emberekre, a vásárlók szeretik a különböző jelzőket, hát megszülettek a gameralaplapok. Szerencsére azonban az utóbbi évek-ben ez el is kezdett jelenteni valamit, a hangzatos PR mondatok mögött valódi tartalom bukkant fel. Tavaly vált igazán kiélezetté a harc a gyártók között, amikor is az olcsóbb régiókba is leszivárogtak a minden földi jóval felszerelt deszkák. Integrált megoldásokhoz képest szuper hangkártya és/vagy hálózati vezérlő, extra szolgáltatások és szoftverek garmadája, esetleg néhány megfogható kiegészítő – ezek jellemzik az ilyen alaplapokat. A megfizethető kategóriákban általában hasonló felszereltséggel találkozhatunk mindenkinél, a drágább régiókban azonban elszabadul a mérnökök és a PR-osok fantáziája, hadd csorogjon a nyála a játé-kosnak. S ha már az árnál tartunk: kapható olcsóbb chipsettel is (jellemzően B85-tel) jó felszereltségű deszka, de mi most maximalista módon a Z97-es csúcsragadozókra szálltunk rá. Három gyártó és három árkategória szerepel ezen a két oldalon: a Gigabyte lapja elérhető áron száll harcba, az MSI-é már egy igazi felső kategóriás vadállat, az ASUS pedig egy prémium különlegességet rakott le nekünk az asztalra, aminek már a specifikációs listája is akkora, mint a Háború és béke vágatlan változata.

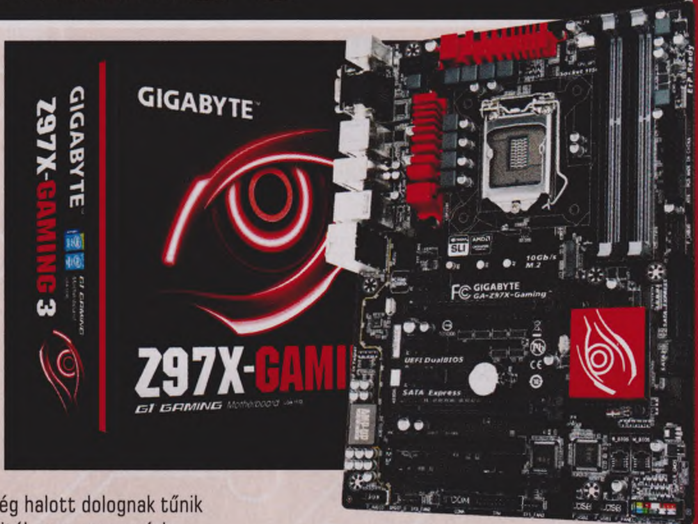
Nagyjából egyébként 30 ezer forint környékéről indulnak a játékosoknak szánt alaplapok, a felső határ pedig a csillagos ég. Bár a Gigabyte és az MSI az utóbbi időkben beépítette a Gamer szócskát az alaplapjaik nevébe, nem feltétlenül csak erre érdemes vadászni. Az ASUS és az ASRock például máshogy hívja a saját extrém szériáit. Előbbinél igen sokféle névvel találkozhatunk, utóbbinál pedig jellemzően a Fatal1ty vonal szól… kinek is? Nos, igazából minden-kinek, aki nem egy fapados deszkára vágyik. Egy jobb hangkeltőnek például nemcsak a játékosok tudnak örülni, hanem azok is, akik filmezni szeretnek, és van egy normális fülesük vagy hangfaluk. Zongorázni lehet a különbséget ilyenkor egy nagy gonddal és odafigye-léssel elkészített audiorészleg és egy tucatmegoldás között; előbbiek már megütik néhány dedikált hang-kártya szintjét, ami igen szép eredmény. Ez az egész alaplap-evolúció valószínűleg annak köszönhető, hogy a lapkakészleteknek egyre kevesebb dolga van mostanában. Szinte minden a processzorba költö-zött, így mérhető teljesítménykülönbség nem igazán van a gyártók között. Ideje volt hát rágyúrni az eddig mostohán kezelt területekre, ennek pedig örülhe-tünk, főleg ha figyelembe vesszük, hogy manapság már nagyon kevesen használnak extra bővítőkártyá-kat, a legtöbben az integrált vezérlőket izzasztják.

Mivel több tucatnyi jól felszerelt alaplapból válogatha-tunk mostanában, mi pedig nem akartunk egy egész különszámot szentelni a témának, ezért íme, néhány tipp, hogy mire érdemes figyelni a választásnál. Csatla-kozók elhelyezése: triviálisnak hangzik, pedig a legtöb-ben nem szoktak gondolni rá. Sok gépházban nem mindegy, hogy például a SATA csatlakozók hogy állnak (kábelmenedzsmentes háznál ne nézzenek felfelé), vagy hol vannak az extra tápcsatlakozók. Ritka probléma, de néha az összes USB 3.0-s csatlakozót elhasználják a hátlapi panelen, előlapi kivezetésre pedig nem marad semmi. Ez főleg az olcsóbb régiókban szokott gondot jelenteni, pedig hát, ha belegondolunk, pont elöl a legfontosabb a gyors port megléte, mert ott érjük el könnyen. Aztán… legyen bordázat a VRM áram-körön! Főleg ha tuningolni is szeretnénk, csodákra képes. Most pedig essünk neki a tesztalanyainknak, azok további ötleteket adhatnak, és azt is bemu-tatják, hogy mire számíthatunk, ha mélyebben is hajlandóak vagyunk a pénztárcánkba nyúlni.

GIGABYTE Z97X-GAMING 3

Bár a Gaming 3 a Gigabyte egyik legolcsóbb gameralaplapja, még így is elég szépen felszerelték. Két videokártyát is képes munkára fogni SLI-ben vagy CrossFire-ben, sőt, egy kis csalással igazából hármat, de senkinek nem javasoljuk, hogy a harmadik PCI-E x16 slotot is igénybe vegye, az ugyanis a PCH-hoz kapcsolódik, nem a processzorhoz, ergo jóval lassabb, mint a többi. Az audiorész remekre sikerült, a Realtek egyik legjobb megoldása, az ALC 1150 felel a hang előállításáért, méghozzá kiváló szoftveres támogatással, ami a Creative-tól érkezett (Sound Blaster X-Fi MB3); mi már egy középkategóriás füllessel is hallottuk a különbséget egy átlag integrált megoldáshoz képest. A jobb hangtisztaság érdekében külön rétegen futnak az alaplapon a bal és jobb hang-csatornák vezetékei, hogy ne legyenek áthallások, és dedikált erősítő is van, így egy 600 ohmos ellenállású headset is meghajtható a Gigabyte deszkájával.

A hálókártyát sem aprózták el: egy Killer 2200-as sorozatú Qualcomm chip gondoskodik a minimális ping időről, és hogy véletlenül se ragadja el más a sávszélességet. Ezt azért már nehezebb észrevenni a gyakorlatban, de persze lehet, hogy csak én vagyok lassú. Mindenesetre nekem a sima Realtek gigabi-tes vezérlőkkel sem volt bajom soha. A prioritások kiosztása mondjuk nem egy rossz dolog: ha játék közben valami más is foglalná a sávszélességet, a chip szoftvere elintézi, hogy ne okozzon nekünk fejfájást. Szokás szerint gyártói szoftverek is vannak szép számmal, tuningolhatunk is Windows alól, ha úgy tartja kedvünk, egyszerű BIOS-t flashelni, monito-rozhatjuk az alaplapun-kat, blablabla, valószínű-leg a legtöbben ezeket úgysem pakolják fel, csak foglalják a helyet az indítópultban. M.2-es formátumú SSD-ket is fogad az alaplap, és SATA Express csatlakozója is van, de egyszerre csak egy lehet aktív e kettő közül, maximáli-san 10 Gbits-ot nyújtva az SSD-nek a SATA 3 6 Gbps-ja helyett. A SATA Express mondjuk, elég halott dolognak tűnik mostanában, olyan meghajtók sem nagyon érkez-nek, amik ezt használnák, de az M.2 foglalat lehet az SSD-k jövője, legalábbis egyelőre úgy néz ki, lévén egyre több notebookba pakolják be ezeket.



A Gigabyte Z97X Gaming 3 úgy 36 ezer forint körül kapható a boltokban, tehát az extráinak nincs óriási felára, még a legolcsóbb Z97-es lapok is 25 ezer forint környékén vannak. Aki nem szeretne külön hangkártyát venni, de örülne a jobb hangzásvilágnak, vagy felcsillant valamire a szeme a fenti listáról, az mindenképp vegye fontolóra, ennyiért jó vétel. Aki pedig még ennél is többre vágyik, az szemezgessen a magasabb számozású Gaming lapokból, mert a 3-as még csak a kezdet. És hogy mit lehet kapni, ha még mélyebben nyúlunk a pénztárcánkba? Arra jó példa lesz a túloldalon lévő két alaplap.

Eszköz: **alaplap**
Info: **hu.gigabyte.com**
Ár: **kb. 36.000 Ft**

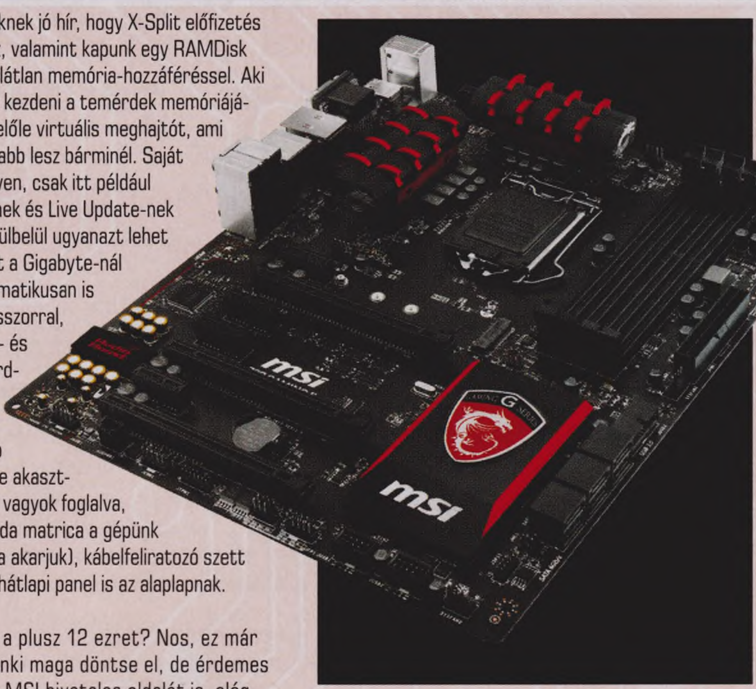
PRO	KONTRA
– nagyon jó ár	– kevés extra
– remek felszereltség	
– időtálló komponensek	

MSI Z97 GAMING 5

Mintha csak a Gigabyte szériájában ugrottunk volna egy szintet, ugye? A két gyártó nagyon hasonló elnevezési sémát alkalmaz. Az MSI Gaming 5-je 48 ezer forintos áron kelleti magát, és tud mindent, amit a túloldalon bemutatott Gigabyte-deszka, csak rátesz az egészre még egy lapáttal. Erre persze szükség is van, különben nem sok értelme lenne a pluszkiadásnak.

Haladjunk szép sorjában: az MSI is kiváló audiorészleggel rendelkezik, a Realtek ALC1150 itt is alap, csak ezúttal a Creative Sound Blaster Cinema 2 támogatja szoftveres oldalon. A headseterősítő az előlapi csatlakozókhoz is használható, és az MSI gondolt azokra is, akik USB-s hangkártyát használnak. Egyre több füleshez van ilyen, úgyhogy nem hülyeség a dolog. Az USB Audio Power elnevezés azt takarja, hogy az átlagnál stabilabb tápellátást kapnak az USB portok, így a feszültségingadozás nem ronthat a hang minőségén. Az M.2-es foglalat az MSI Z97 Gaming 5-nél is adott (itt is 10 Gbits-os), a SATA Express azonban már csak opcionális egy átalakítóval, de nem nagy kár érte. A hálózat forgalmáért ezúttal is egy Killer chip felel, de a videokártyák kezelése már egy fokkal komolyabb lett. Három kártya esetén is a processzorunkhoz kapcsolódik minden, csak éppen x8, x4, x4 leosztásban, így amit nyerünk a harmadik kártyával, azt bukjuk a másodikkal. Háromkártyás rendszert tehát erre a deszkára sem alapoznánk, de azért már lehet próbálkozni, legfeljebb ne csúcskártyákkal.

Maga az alaplap azért az eddig leírtak alapján nem igazán indokolja a felárat, a hozzáadott extrák azonban igen. A streamereknek jó hír, hogy X-Split előfizetés jár az MSI lapjához, valamint kapunk egy RAMDisk alkalmazást is, korlátlan memória-hozzáféréssel. Aki tehát nem tud mit kezdeni a temérdek memóriájával, az készíthet belőle virtuális meghajtót, ami garantáltan gyorsabb lesz bárminél. Saját szoftver is van bőven, csak itt például Command Centernek és Live Update-nek hívják őket, de körülbelül ugyanazt lehet velük művelni, mint a Gigabyte-nál (tuning, akár automatikusan is a megfelelő processzorral, egyszerű szoftver- és BIOS-frissítés, hardverelemek monitorozása, stb.). Van még az alaplap dobozában kilincsre akasztható „Sajnálom, el vagyok foglalva, játszom" tábla, gizda matrica a gépünk elejére (vagy ahova akarjuk), kábelfeliratozó szett és egy különleges hátlapi panel is az alaplapnak.



Megéri-e mindez a plusz 12 ezret? Nos, ez már szubjektív, mindenki maga döntse el, de érdemes lehet elolvasni az MSI hivatalos oldalát is, elég részletesen el van rajta magyarázva minden, olyan szépen előadva, hogy szinte biztos azonnal akarunk majd egy ilyen alaplapot. Ha másért nem, hát a sárkányos hűtőbordáért a chipseten, vagy az egyébként is igen stílusos kinézetért. A fekete-bordó színvilág elég ütősen néz ki élőben, úgyhogy plexiablakos házzal rendelkezők előnyben. G

Eszköz: **alaplap**
Info: **hu.msi.com**
Ár: **kb. 48.000 Ft**

PRO	KONTRA
– rengeteg extra – kiváló felszereltség – fantasztikus kinézet	– nem olcsó mulatság

ASUS MAXIMUS VII IMPACT

Az ASUS lapja annyiban kakukktojás a többiekéhez képest, hogy mini-ITX formátumú, tehát kemény 17x17 centiméterre sajtol be mindent. Ráadásul mennyi mindent! Érthető módon ezen a lapon csak egyetlen PCI-E x16-os foglalat van, és memóriafoglalatból is csupán kettő vár ránk, de ezenfelül csak szuperlatívuszokban beszélhetünk a Maximus VII Impactról. A hangkártya egy külön modulon foglal helyet, és természetesen védve van a külső zajoktól. A modul az ASUS saját megoldása, a RoG Supreme FX Impact II, ami kiváló hangminőséggel kecsegtet, még a minőségi fülesek esetében is. A szoftveres támogatása is érdekes, mert olyanok vannak mellette, mint a Sonic Radar II, ami játékokban képes jelezni, hogy honnan jött az adott hang. De azért ez kicsit csalásnak hangzik, ugye? Érdekes módon az ASUS az egyetlen a mai trióból, amely nem Killer sorozatú hálózati vezérlőt rakott az alaplapjára, hanem az Intel egyik csúcsmegoldását, strapabíró foglalattal, ami túlfeszültség ellen is véd. A hivatalos oldal szerint az Intel chipje alacsonyabb processzorterhelés mellett végzi el ugyanazt a munkát, így középkategóriás processzorok mellett lehet értelme a dolognak – igaz, ebbe a lapba nem valószínű, hogy olyan kerül.

Az M.2-es foglalat is ezen a deszkán a legfejlettebb, immár PCI-E 3.0-s sávokat használ, összesen négyet, tehát 32 Gbits sávszélességet biztosít az SSD-k számára. Ez egy időre azért elég lesz, még nincs is olyan meghajtó, ami ezt ki tudná használni, a leggyorsabbaknak is elég körülbelül a negyede, de azért az év végére már várunk olyan apró SSD-ket, amik másodpercenként több mint egy gigabyte-ot képesek megmozgatni. A hangkártya melletti minikiegészítőn van ac-s wifi és Bluetooth 4.0 is, tehát a vezeték nélküli kommunikáció sem akadály az alaplapnak. Mindezen felül felsorolni is nehéz lenne, mennyi apró szoftvert mellékel az ASUS a termékéhez, úgyhogy csak a RAMDisket emeljük ki, mert azt talán használja is valaki.

Mivel az alaplap felülete kicsi, a mérnököknek kreatívaknak kellett lenniük, így hát elkezdtek felfelé építkezni. Ennek köszönhető, hogy a tápellátásért felelős áramkör egy része is kártya formájában emelkedik ki a processzorfoglalat mellett. Ennek hála viszont elfért rajta minden, az extrém tuning sem lehet akadály. Az ASUS szerint a sok kitüremkedő alkatrész mellett is figyeltek arra, hogy bármilyen hűtő rendesen elférjen az alaplapon. Mi egy óriási Cooler Master 612-essel próbálkoztunk, az simán felment, úgyhogy valószínűleg tényleg inkább a felhasznált gépház fog limitálni minket.

Tömören összefoglalva: a Maximus VII Impact a mini-ITX alaplapok Rolls-Royce-a, abból is egy fullextrás változat. Nagyon komoly apró PC-t lehet vele építeni, ha bírja a pénztárcánk, mert a prémium felszereltséghez prémium ár is társult: 80 ezer forintért cserébe lehet a miénk ez a deszka. G

Eszköz: **alaplap**
Info: **www.asus.com/hu**
Ár: **kb. 80.000 Ft**

PRO	KONTRA
– mini-ITX méret – ehhez képest példaértékű felszereltség	– egy vagyont kóstál

KORMÁNYOK

AVAGY 27G-VEL A sebességért

[ÍRTA **WILSON**] **Új rovattal gazdagítjuk a hardverrovatot: a „Játékoskellékek” keretén belül olyan hardvereket igyekszünk bemutatni, melyek megléte ugyan nem létfontosságú, de egy igazán hardcore játékos otthonából nem hiányozhatnak.**

Létfontosságúnak nevezni sok mindent lehet, ízléstől és igénytől függően. Van, akinek egy fapados, 2-3 ezer forintos egér is elég a boldogsághoz, mások viszont képesek egy vagyont fizetni a lehető legnagyobb pontosságért, a jobb anyagminőségért vagy a különösen érzékeny szenzorokért. A legtöbb játékosnál a billentyűzet esetében is az a legfőbb kritérium, hogy magyar kiosztása legyen a klaviatúrának, noha akadnak olyan, kifejezetten gamereknek tervezett tasztatúrák is, amiken jó, hogy a konyhai kávéautomata távvezérlésére nincs külön makró. És ezzel nincs semmi gond, hisz nem vagyunk egyformák. Ugyanakkor, ha valaki igazán elkötelezetté, valóságos függővé válik (veled is megtörténhet!), elkerülhetetlenül kitágul a horizontja, és céltudatosan kezd speciális eszközöket keresni. Gamer-egér az FPS-rajongónak, gamer-billentyűzet az RTS-addiktnak, joystick a repülőszimulátorokkal álmodóknak, és persze kormány azoknak, akiknek a vérében is benzin folyik. Választani viszont, különösen jól, nem könnyű, és legfőképpen nem olcsó.

NAGYON SOKFÉLE KORMÁNYPERFÉRIA LÉTEZIK, ÁM CSAK KEVÉS OLYAN SOKOLDALÚ EZEK KÖZÜL, MINT A LOGITECH G27 NEVŰ CSODA.

AKIT A BENZIN GŐZE...

Mi sem mutatja jobban a kormányperifériák piaci helyzetét, minthogy az egész termékkategóriát egy olyan eszköz uralja, amit eredetileg 2010-ben, azaz kereken öt évvel ezelőtt adtak ki, és azóta sem nyúltak hozzá. Nem frissítették, nem fejlesztették, ráadásul a kormányok addigi királya szintén a trónörököst kitermelő istállóból származott (és ez az eggyel korábbi generációra is igaz). Ez pedig felettébb furcsa, különösen egy olyan világban és iparágban (szórakoztatóipar), amely manapság már arra is hajlandó, hogy még az illendőség keretén belül lévő 12 hónapot sem várja ki a következő „nagy” újdonság bemutatásával. Nem kérem, mostanság az a módi, hogy fél évvel egy termék piacra bocsátását követően jön az újabb széria, mondhatni ráerőszakolva magát a hiszékenyebb vásárlókra, akik persze még az előző kütyüt sem használják ki rendesen.

A kormányok azonban kivételt képeznek e nem túl kellemes trend alól, így ha valaki ráveszi magát arra, hogy a 2014-es és 2015-ös, döbbenetesen impozáns autósjáték-cunamival megbirkózzon, és ehhez elkezd perifériát keresni, szinte mindenhol egy adott kormányt ajánlanak neki: a Logitech G27-et. Ennek az az egyszerű oka, hogy ár/érték arányban tényleg ez a legjobb választás, már amennyiben a keményvonalas autószimulátorokra kívánunk rágyúrni.

A Logitech G27 kisebb testvérkéje az olcsóbb, 50 ezres Driving Force GT.

Ez viszont már majdnem olyan, mint a hifivásárlás, ahol vannak az olcsó, de a vájt fülűek szerint egy árva fillért sem megérő, kész, kompakt megoldások az alsó skálán, és vannak azok az álomeszközök, amikért komplett házak ellenértékét kell otthagyni a szakboltokban. És ott aztán nincs tökölés az anyagminőséggel, vagy részletes beállítási útmutató, szép ábrákkal! Csak egy raklapnyi lehetőség és olyan árak, amik láttán minden épeszű ember elfutna. Úgyhogy ha lehet, inkább ne is gondolkozzunk a Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500-féle ínyencségekben, ami egyébként annyiba kerül, mint egy felső-középkategóriás gamer-PC (200 ezer forint – ennyiért már Steam Machine jár!), cserébe viszont tényleg úgy néz ki, mintha csak most pattintották volna ki Vettel kocsijából.

A 15.02-es számban tesztelt független autószimulátor olasz autórajongók zseniális műve, amely jelenleg a szimulátorok egyik legjobbja. Bár tartalma meglehetősen visszafogott, tálalása pedig kifejezetten fapados, fizikája és szimulációja annyira tökéletes, hogy ahhoz már szinte a kontroller is kevés: kormány nélkül lehetetlen komolyan játszani vele. Nem hiányozhat egy rajongó gyűjteményéből sem!

ASSETTO CORSA

Bár annyira sokat csúszott, hogy már nehéz elhinni bármilyen megjelenési időpontot is, tudjuk, hogy a jó munkához idő kell, a még jobbhoz pedig szinte végtelen. Szerencsére sem ebben, sem a tapasztalatban nincs hiánya a mögötte álló Slightly Mad Studiosnak, amely a szimulátorok műfajában már sokszor bizonyított, most pedig minden idők legszebb és legtartalmasabb darabját próbálja tető alá hozni.

PROJECT CARS

Tegyük persze hozzá, hogy talán pont azért is kerül ennyibe, mert tényleg ez a lehető legtökéletesebb választás Formula 1-rajongóknak – bár azt túlzás lenne állítani, hogy olyan sok lehetőségük lenne ebben az alkategóriában. A 2011-es Ferrari 150th Italiában lévő műszer hiteles replikáján persze nem is nagyon lehet spórolni, főleg, hogy a Thrustmaster tényleg a maximumot hozza: hétkilós súlya miatt egyértelmű, hogy az egész kormány fémből van, ráadásul 1080 fokban képes fordulni, úgyhogy ha sikerül totálisan kipörgetni a kocsit, akkor sem kell attól félni, hogy az élmény nem lesz hiteles. Már csak azért sem, mert az erő-visszacsatolásról egy indusztriális motor gondoskodik, amely akár 150 mNm nyomatékot is tud továbbítani, úgyhogy szobapilóta legyen a talpán, aki maximumra tolva is képes teljesen az uralma alatt tartani a kocsit. És persze gamer legyen a talpán, aki mindehhez a jósághoz megfelelő játékot talál: a hivatalos, Codemasters-féle adaptáció nem nevezhető a szimulátorrajongók álmának, így 200 ezret eltapsolni egy felemás élményért nem biztos, hogy a lehető legjobb döntés. De egy „átlag" szimes elsősorban nem is az F1-hez keres társat, hanem mondjuk a soha meg nem jelenő Project CARS-hoz, melyben ipari mennyiségű versenyosztályban bizonyíthatja a rátermettségét.

BAJBAN A KORMÁNY

A választás elsősorban persze attól függ, hogy mennyi pénzünk van, egy dolgot azonban ne várjunk: 10 ezer forintért csodát. Vagy 20-ért. Aki kormányt – és ezzel együtt céleszközt – keres, remélhetőleg tisztában van azzal, hogy a minőségért bizony a zsebébe kell nyúlnia, és a kiszemelt darabért kért árat nem is nagyon viszonyíthatja egy játék, vagy egy szimpla periféria költségeihez, mert nem ugyanabban a ligában mozognak.

A Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500 a legjobb F1-kormány.

Hol kezdődik akkor a tulajdonképpeni belépőszint? Úgy 18 ezer forint környékén, a Thrustmaster Ferrari Racing Wheelnél. A kormánygyártásban már több mint egy évtizede érdekelt vállalat esetében ez azonban tényleg a legalja: a pénzünkért nem is nagyon kapunk extrákat, minden olcsó műanyagból van (ez különösen a pedáloknál jelent hátrányt), és a rögzítés sem atombiztos, cserébe viszont az eszköz legalább ízlésesen néz ki, gombból pedig annyira sok van rajta, hogy nem nagyon van olyan funkció, amit ne lehetne könnyen elérhető helyre programozni. Ennél alább sem árban, sem gyártóban viszont nem szabad adni – a Genius, a Hama és a Gembird igazából csak elrettentő példának jók.

MINDIG A G27-RE TEGYÉL!

A varázsszó: gyűjteni, gyűjteni és gyűjteni. A kormányvásárlás elkötelezettséget jelent, egyrészt már az ár miatt is, másrészt mert a céleszköz azért céleszköz, mert az ember nem 1-2 évente akarja cserélni, hanem hosszú, játékban gazdag esztendőkre tervez vele. Ennek viszont megvan az ára, azt pedig forintban mérik, és a legjobban akkor járunk, ha két lehetőségre szűkítjük a keresést – a Logitech Driving Force GT-re és a G27 Racing Wheelre. Előbbi tulajdonképpen az utóbbi kistestvére: 900 fokos kormányelfordulással és fejlett műterheléssel rendelkező, ezt holtjátékmentes váltóval megkoronázó, kifejezetten jól kinéző paripa, ami 50 ezres árával ugyan nem tartozik az olcsóbb kormányok közé, de a jó anyagminőség, a 2 év garancia, valamint Windows 8+ kompatibilitás miatt tökéletes választás azoknak, akik sokallják a kategória öreg királyára a közel 100 ezer forintot.

Pedig 100 ezer forintért tulajdonképpen a tökéletességet kaphatjuk meg, elvégre a G27 még öt év elteltével is a létező legésszerűbb választás. Oké, hogy nem fémből készült, hanem műanyagból, és hogy a rögzítése is a körülményes, ide-oda csavarozgatós módszerrel történik, na meg hogy nagyon könnyű belegabalyodni a kábeleibe, de ugye, mint említettük, ennél többet csak az oligarcháknak kitalált árkategóriában nyújtanak a gyártók. Úgyhogy ennyiért elégedjünk meg azzal, ami jut!

A G27 (lásd a fenti ábrát!) három, masszív fémpedálja tiszteletet parancsol, szép szoknyába bújtatott H-váltójával még a Euro Truck Simulator 2 teherautóit is meg lehet regulázni. Erő-visszacsatolása miatt a Sprintires dagonyázása mindennél élvezetesebbnek hat a használatával, 900 fokos kormányelfordulásával pedig nincs az a gépszörnyeteg, amit ne lehetne akár egy cipődobozból kimanőverezni. Igazából csak két dologra nincs válasz vele kapcsolatban: hogy miért nem támogatja az új konzolokat, és hogy a Logitech min dolgozott az elmúlt öt évben. Reméljük, nemsokára megkapjuk a válaszokat, és az is kiderül, hogy hová lép tovább a gyártó.

Bár a kiadó és a magányos fejlesztő között komolyan megromlott a viszony, és ezt csak egy nyílt sárdobálás tudta helyrehozni, a játék értékéből ez mit sem von le – bár igazából első és második látásra sincs sok a Spintiresben, ami érthető, ha tudjuk, hogy eredetileg techdemónak indult. Mert miről is van szó? Szállítmányozásról, csak ezt nem az aszfalton kell kivitelezni, hanem bőrig ázott erdős-mezős-saras vidékeken.

SPINTIRES

Lehet, hogy első és második látásra is kilóg a sorból a Euro Truck Simulator – főleg azoknak, akik nem ismerik –, pedig tényleg egy olyan játékról van szó, amely egérrel, billentyűzettel vagy akár kontrollerrel is remekül vezethető, de igazi élményt csak akkor ad, ha kormányt és H-váltót rakunk alá. Ettől persze nem lesz életszerűbb fizikája, és a fuvarozás sem gyorsul fel, de legalább az életérzés meglesz!

EURO TRUCK SIMULATOR 2

Okosórát olcsón?

Tillion Voxa okosóra teszt

[ÍRTA **POZANDR**] Tavaly Chocho kollégám azt írta a Samsung Galaxy Gear okosóráról a 2014/02-es PC Guruban, hogy milyen menő lenne, ha az óránkba beszélve felhívhatnánk Kittet, vagy pedig pizzát rendelhetnénk vele Kirk kapitány részére. Egy év alatt a technika is rengeteget fejlődött, és ami tavaly még csak álom volt, az mára lehetségessé vált, méghozzá olcsón, néhány kisebb távol-keleti cég jóvoltából. A Tillion egy friss márka Magyarországon, mely különböző okoseszközöket forgalmaz, és aminek több termékét most mi is kipróbálhattuk.

Tudtátok, hogy az okosórák nem a legújabb korunk termékei? Bizony, a csuklón hordható okoseszközök már az 1980-as években megjelentek, és bár ezek még közel sem tudtak annyi mindent, mint manapság, a fejlődés irányvonalát többé-kevésbé jól meghatározták. Az 1990-ben megjelent Seiko Receptor például már tudott szöveges üzenetet fogadni, mely szolgáltatásért a használójának havi 35 dollárt kellett fizetnie. A 2000-es években egy karóra indította el az újabb forradalmat: ez volt a Pebble. A Kickstarter egyik legsikeresebb projektje 2012-ben a készítők által remélt 100 ezer dolláros cél helyett több mint 10 milliót kalapozott össze, az okosóra pedig, mint eszköz, elindult második, ezúttal tényleg világhódító útjára.

A zászlóshajó Tillionokkal akár fényképezhetünk is, méghozzá hangeffektek nélkül. Hajrá, kémpalánták!

Az eltelt évek alatt a kisebb és nagyobb gyártók is piacra léptek saját termékükkel, de a nagy kérdést még mindig nem lehet megválaszolni: valóban egy funkcionális, a mindennapi életet segítő eszközzé válik az okosóra, vagy pedig megmarad egy divatkiegészítőnek, mely az üzenetek fogadásán és néhány egészségügyi paraméter mérésén túl többet nem igazán ad? Jelen tesztünk alanya, a Tillion okosóra erre a kérdésre próbál felelni, és bár nem tökéletes az eszköz, mégis érdekes megoldásokkal bír, melynek mi, felhasználók csak örülhetünk.

ÓRÁBA OLTOTT TELEFON

Igen. Jól olvastátok. A Tillion Voxa AS-1 valóban egy órába oltott okostelefon (a termék egyébként a külalakot leszámítva szinte teljesen megegyezik a képeken is látható, bőrszíjas, aranyozott AS-2-vel). Maga a készülék egy masszívabb óra benyomását kelti, melybe egy teljes, használható Android 4.4.2 került. És hogy ezt az operációs rendszert mi hajtja meg? Egy MTK6572, 1,3 GHz-en ketyegő kétmagos Cortex A7 processzor, melyhez 1 GB memória és 4 GB háttértár társul. A kijelző 1,54 hüvelyk méretű, 240x240 pixel felbontású IPS panelt kapott, mely 16,7 millió színt képes megjeleníteni.

Anyagminőség terén egyik Tillionnak sincs oka panaszra, hisz fém keretüket masszív csavarokkal szerelték össze.

Nem semmi, igaz? Pedig a java még csak most jön! Az óra oldalába lehet bedugni a micro-SIM kártyát, valamint a hátlapot (avagy aljzatot) levéve válik elérhetővé az a rész, ahova a maximum 16 GB-os micro-SD kártyát helyezhetjük. Mindkettőnek az ajtaja nagyon apró, alig 1 mm-es csavarokkal van rögzítve, de ez nem gond, ugyanis a készülékhez minden tartozék mellékelve van: USB-kábel és hálózati töltő, töltőtok, illetve csavarhúzó és pótcsavarok egy kicsi műanyag zacskóban, segítve így a Voxa babrálását.

VAN MIT NYOMKODNI

Az órának vannak fizikai gombjai is, jobb oldalon. A felső a szokásos ki-bekapcsoló, míg az alsó a HOME gombként funkcionál, vagyis ezzel lehet visszatérni az alapképernyőre. A kettő között helyezkedik el a fényképezőgépként és videokameraként is működő optika, mely bár csak 3 megapixeles, a céljának tökéletesen megfelel. Maga a készülék egyébként masszív darab, hiszen rozsdamentes acélból készült. És bár a súlyát lehet érezni a csuklón, ennek ellenére kényelmesen hordható, a kaucsukszíj pedig kellően vastag ahhoz, hogy komoly használat (mondjuk tömegközlekedés) mellett is megőrizze sértetlenségét.

HA CSAK BLUETOOTH KELL

A Voxa 1 egy teljesen önálló készülék, amibe akár saját SIM-kártyát is csúsztathatunk. A legtöbb mai okosóra azonban inkább csak kiegészítő – pont, mint a hardverhírek között bemutatott Apple Watch –, és mint ilyen, kell hozzá egy okostelefon. A Tillionnak is van efféle terméke: a W2, az Anime és a Mongo Bluetoothon kommunikál a mobilunkkal, jelezve, ha hívnak minket, írnak nekünk vagy valamely összehangolt appnak sürgősen meg kell osztania velünk valamilyen információt. Ezek közül nálunk a W2 modell járt, ami egy fémkeretes, gumiszíjas óra, saját oprendszerrel, mikrofonnal, hangszóróval, valamint a Galaxy Gearre hajazó, elegáns dizájnnal. A készülékbe volt beépített lopásvédelem, telefonkereső app, sportalkalmazás, naptár, időjárás-előrejelző, számológép, valamint egy sor üzenetküldő program. Szinkronizált állapotban fogadhattunk és indíthattunk hívásokat, SMS-ezhettünk, és összehangolhattuk a telefonkönyvünket, azaz már többet kezdhettünk vele, mint az első Gearrel egy éve.

TILLION AMAZIN SB1

A Tillion Amazin SB1 egy különleges okosóra, ami teljesen vízálló – legalábbis a forgalmazó szerint nyugodtan a csap alá lehet tartani, vagy megmártóztatni egy pohár vízben, lásd a mellékelt képeket, szemben az inlább csak cseppálló Voxával.

Az Amazin a telefonunkkal is összehangolható Bluetoothon keresztül, de saját SIM-kártyát is befogad, ennél fogva majdnem ugyanazt nyújtja, mint a Voxa. 1,54 hüvelykes képernyő, 240x240 pixeles felbontás, 3 MP-es kamera, távkapcsoló funkció, na meg egy csomó hasznos alkalmazás, úgymint lopásgátló, naptár, ébresztő és így tovább. A vízállóságon túl az Amazin bírja a port is, sőt, a kisebb ütéseket is elviseli, szóval, ha kiránduláshoz keresel okosórát, akkor ez a modell a neked való Tillion termék. Más kérdés, hogy a rozsdamentes acél test meglehetősen ormótlan, akár ezüstös, akár fekete színben nézegetjük.

Meg ugye az operációs rendszer sem Android, hanem Nucleus, ami végső soron nem rossz, de a Google saját OS-ének szabadságfaktorát sosem érheti el. Ellenben van benne kamera, hátha a zuhany alatt akarunk fényképezgetni vagy videózni...

SZELLEM A GÉPBEN

A Tillion Voxa AS-1 első bekapcsoláskor természetesen a Google-fiókunkat kéri, melynek szinkronizálása után megjelenik a jelentősen átalakított Android felhasználói felülete. Az érintőképernyő mérete miatt egy oldalon csak négy ikon van, így rögtön egy hatoldalas menükészletben deríthetjük fel az eszköz lehetőségeit. Az első két oldalon a legfontosabb dolgokat lehet megtalálni, úgymint a tárcsázót, az üzeneteket, a kamerát. Azt muszáj megjegyezni, hogy az órának nincs önállóan felhozható tárcsázója, így ha egy olyan számot akarunk hívni, amely nincs benne a Google címtárunkban, azt előbb be kell írnunk. Érdekes megoldás, hogy a hangszórót a szíj alsó felébe építették be, a mikrofon pedig a tok bal oldalán helyezkedik el, a hangminőséggel azonban semmi probléma nincs. Hívás alatt mindvégig jó hangminőséget tapasztaltunk, a vonal másik oldalán lévő személyt is tisztán lehetett hallani, illetve a mi mondandókra is azonnali választ kaptunk, tehát minket is rendesen megértettek.

A TILLION ÓRÁI UGYAN NEM ÉRNEK FEL A CSÚCSKATEGÓRIÁS GYÁRTÓK ALKOTÁSAIHOZ, DE A MAGUK KATEGÓRIÁJÁBAN EGÉSZ JÓ ALTERNATÍVÁT NYÚJTANAK.

KÉMKÜTYÜ

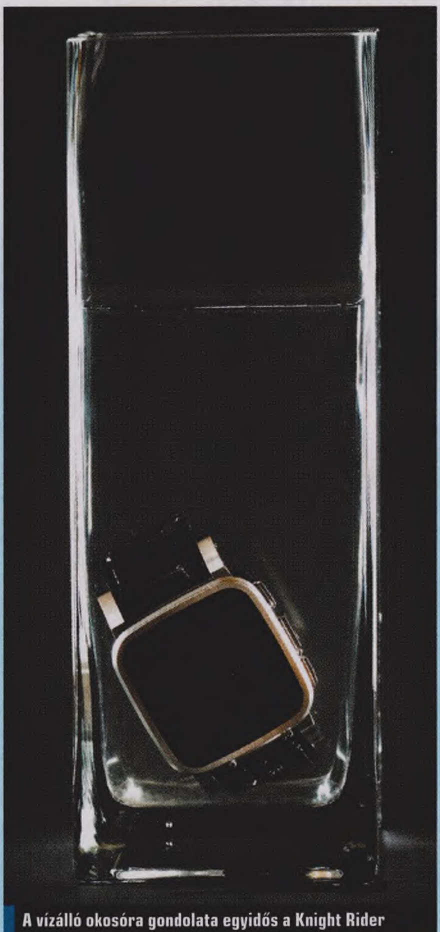
A Tillion egyébként okoseszköz volta miatt univerzális célokra is használható, melyek közül párat még James Bond is megirigyelhetne. Bár a 3 megapixeles optika nem versenyképes napjaink telefonjainak átlagos (8 MP-es) kameráival, mégis működik. Tökéletesen alkalmas rövid felvételek elkészítésére, mondjuk bizonyíték gyűjtésére, ha teszem azt, valakivel a főnöke nagyon durván viselkedik (az persze más kérdés, hogy hazánkban elvileg minden fél engedélye kell a felvétel elkészítéséhez, de New York államban elég egyetlen fél akarata, és a bíróság is elfogadja az anyagot bizonyítéknak). A diktafon is megfelelő, s bár a rögzített hang mögött van egy állandó alapzaj, ez annyira nem zavaró, mert a felvett beszéd minden hiba ellenére is érthető marad. Szórakoztatásra is alkalmas a Tillion Voxa: a YouTube-on akár egy teljes filmet is megnézhetünk. A beépített wifi a router közelében erős, a Valami Amerika 2-t akadásmentesen lejátszotta a készülék, de távolabb már hajlamos jelet veszteni, szóval ezzel számolni kell a vásárláskor, mondjuk vastag falú házak esetében.

Minden médiafájlt át lehet tölteni egyébként számítógépre; háttértárként a Windows 7 simán felismeri az eszközt, a Windows 8.1-nek azonban már problémái voltak ezzel a feladattal. Aki látott már Androidot, annak nem lesz gondja a használattal, csak arra kell rájönni, hogy mit merre kell húzni a kijelzőn, hogy a Tillion azt csinálja, amit mi szeretnénk. A Colornote-ban például a teljes billentyűzet miatt a jegyzetből csak két sor látható. Lehet-e egy másfél hüvelykes kijelzőn gépelni? A válasz meglepő: lehet. Egy kis pontosítást azonban kell tennünk: vékony ujjakkal rendelkező embereknek nem lesz problémájuk, azonban vastagabb ujjakkal már ez a feladat nehézségekbe ütközik.

A Tillion egy okosóra, azonban még nem beszéltünk magáról az óra funkcióról. Összesen hatféle analóg és kétféle digitális számlap közül lehet választani, utóbbiak elég retró hangulatúak, nekünk az analógok jobban tetszettek, de ezek között is van hagyományos és egészen modern. Furcsa élmény volt reggel úgy ébredni, hogy a karunkon rezeg és csörög egy tárgy, igaz, legalább garantált az ébredés, mert a rezgés elég erős ahhoz, hogy érezni lehessen. Ébredés után egyébként rögtön megnézhetjük a napi időjárást és a legfrissebb híreket is, mert az ezekkel foglalkozó applikációk az óra alapprogramjai közé tartoznak.

ÉRDEKES KONCEPCIÓ, PÁR HIBÁVAL

A Tillion Voxa AS-1 egy jó okoseszköz, de nem tökéletes. Néha nehezen reagál az ujjmozdulatokra, de ez kiküszöbölhető egy kis gyakorlással. A legnagyobb gondot azonban az jelenti, hogy nincs rajta jack-aljzat, ahova egy fülest csatlakoztathatnánk, és enélkül gyakorlatilag nincs magánbeszélgetés (igaz, ez egy Bluetooth-headsettel kiküszöbölhető). Bár nagyon menő lenne, valószínűleg egy buszon, metrón sokan furcsán néznének ránk, ha egyszer csak elkezdenénk beszélni az óránkba, mint Michael Knight harminc évvel ezelőtt. Az óra IP65-ös védettséggel rendelkezik, a 600 mAh-s akkumulátor másfél napi használatot tesz lehetővé. Kiskereskedelmi ára bruttó 60 ezer forint, mely nem tekinthető soknak, ha összehasonlítjuk a magyar piacon megvásárolható többi okosóra árával és funkcionalitásával.



A vízálló okosóra gondolata egyidős a Knight Rider bevezető epizódjával. Nos, az álom mára valóra vált.

Kinek éri meg a Tillion Voxa AS-1 megvásárlása? Azoknak mindenképp, akik szeretik a feltűnő dolgokat, és érdeklődnek a legújabb technikai eszközök iránt. Második készüléknek is jó lehet, hiszen garantáltan nem fogjuk elhagyni a telefont, ha a csuklónkon hordjuk azt. Sőt, egészen extrém példát mondva: egy emberrablásnál is életmentő lehet a Tillion Voxa, persze csak akkor, ha van benne SIM-kártya, hiszen a szolgáltató simán bemérheti az eszköz pozícióját.

STEAM MACHINES, AVAGY MI, MENNYI, MIÉRT?

[IRTA CHOCHO] **Az idei GDC legfontosabb bejelentése a Steam Machines program révbe érése volt. Összesen 15 masina lát napvilágot november tájékán, melyek már most előrendelhetők a Steamen. Bár még nem ismerünk minden részletet, alant összeszedtük az eddig nyilvánossá vált információkat, köztük a dollárban megadott kezdőárat, valamint a gépekhez választható komponenseket. Sajnos egyes alkatrészek megnevezése még várat magára, azonban már így is látható, mely változatok érdemlik meg a vásárlók figyelmét. Egy biztos: akadnak nagyon jó ajánlatok!**

Alienware Steam Machine

Az Alienware a két évvel ezelőtti program nagy veszteseként végül Windowszal adta ki az Alienware Alpha nevű gépet, amit nem is nagyon volt hajlandó átalakítani, így az Alienware Steam Machine egy Alpha lesz, csak épp SteamOS-szel és kontrollerrel, többféle kiszerelésben.

CPU	Intel Core i3/i5/i7
VGA	GeForce GTX 2 GB
Memória	8 GB DDR3
Tárhely	500 GB/1 TB/2 TB HDD
Ár	479 dollártól
Alternatíva	Alienware Alpha

Alternate Steam Machine

CPU	Intel Core i3/i5
VGA	GTX 750Ti 960/970/980
Memória	8 GB DDR3
Tárhely	500 GB/1 TB/2 TB SSHD
Ár	1099 dollártól
Alternatíva	nincs

Az Alternate gépe korrekt konfig: az „olcsó" 1099 dolláros változat még csak egy 750Ti VGA-val érkezik ugyan, de ha valaki mélyen a zsebébe nyúl, 1999 dollárért már bizony GTX 980-at kap a csöppnyi kis doboz. Az a kártya pedig még hosszú évekre elegendő lesz.

Gigabyte BRIX Pro

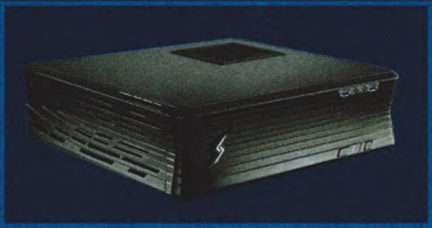
A Gigabyte nagyon olcsón oldotta meg a Steam Machines-kérdést: a BRIX Pro erősebb változatára telepíthetünk SteamOS-t, és már kész is a konzolos PC! A gépben nincs se tárhely, se RAM, se VGA, hacsak az i7-4770R Iris Pro viceochipjét annak nem számolja valaki. Nem éri meg.

CPU	Intel Core i7
VGA	Iris Pro 5200 (integrált)
Memória	nincs
Tárhely	nincs
Ár	599 dollár
Alternatíva	Gigabyte BRIX Pro

ASUS ROG GR8S

CPU	Intel Core i5/i7
VGA	GeForce GTX 9xxx
Memória	4-16 GB DDR3
Tárhely	HDD vagy SSD
Ár	699 dollártól
Alternatíva	ASUS ROG GR8

Az ASUS is kiadott két korai Steam Machine-t, az egy lappal arrébb tesztelt RG8-nak pedig év végén érkezik a felturbózott, SteamOS-es változata. A gépet egyedi formatervezése és kis mérete teszi vonzóvá a különlegességekért rajongó vásárlók számára, és még az ára sincs elszállva olyan nagyon: 699 dollárról indul!



Digital Storm Eclipse

CPU	Intel Pentium G3220
VGA	GeForce GTX 960 2 GB
Memória	8 GB DDR3
Tárhely	1 TB HDD
Ár	699 dollár
Alternatíva	nincs

A Digital Storm saját Steam-gépe elég érdekes felépítésű masina, lévén a benne helyet kapó Pentium processzor elsősorban munkára való és nem játékra, mi több, a 960-as GTX sem épp egy erőmű. Akárcsak az ASUS-féle GR8S, ez a gép is 700 dollárba kerül, és még csak nem is néz ki olyan jól. Vajon mi lehet a titok?

Falcon Northwest Tiki

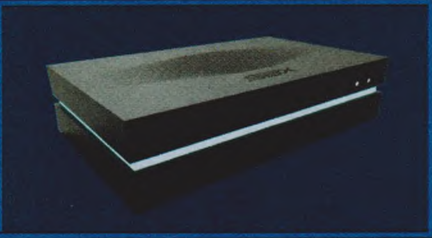
CPU	Intel Core i7-4790
VGA	GeForce GTX 9xxx
Memória	16 GB DDR3
Tárhely	Max. 8 TB (HDD + SSD)
Ár	1999 dollártól
Alternatíva	bármilyen milliós PC

A Falcon Steam Machine-ja a legdrágább az összes bejelentett gép közül: a full extrás változatért 5000 dollárt, azaz cirka másfélmillió forintot kér a gyártó! Igaz, ennyiért már NV Titan VGA jár a töpörödött házhoz, 16 GB RAM-mal és i7-4790-es procival. Amúgy 2000 dollárról indul a licit, de nem tudjuk, ezért mi jut.

iBuyPower SBX

Az iBuyPower nem az erőre gyúrt rá, hanem a külalakra: az SBX egyszerűen mesésen néz ki, a keresztben világító, kékes sáv szinte minden gamer lelkét megmelengeti. Az SBX olcsó, mi több, SBX Raw néven, SteamOS és kontroller nélkül már többféle verzióban kapható is az USA-ban.

CPU	**AMD Athlon X4 840**
VGA	**Radeon R7 250X 1 GB**
Memória	**4-8 GB DDR3**
Tárhely	**500 GB/1 TB**
Ár	**459 dollártól**
Alternatíva	**SBX Raw**



Maingear DRIFT

CPU	**Intel Core i7-4790K**
VGA	**GeForce/AMD VGA**
Memória	**Max. 16 GB DDR3**
Tárhely	**SSD/HDD**
Ár	**849 dollártól**
Alternatíva	**nincs**

Újabb hardcore vesrenyző: a DRIFT egy Intel procikra és mindenféle VGA-kra épített, fémes keretbe foglalt erőmű, amit a gyártója az általa keltett zaj minimális szinten tartásával akar eladni. Mi tagadás, ez egy ilyen kis gép esetében fontos tényező, hisz a méret nem minden.

Scan 3XS ST Steam Machine

A 3XS Systems nagyon régi motoros a costume PC-k világában, így sokan kíváncsiak voltak, mit hoznak össze a Steam Machines program premierjére a gyártónál. Nos, az ezerdolláros ST Steam Machine egy nem túl látványos, de viszonylag erős masina lesz, kicsit magas áron.

CPU	**Intel Core i3/i5**
VGA	**GF GTX 750Ti/960/970**
Memória	**8-16 GB DDR3**
Tárhely	**120 GB SSD**
Ár	**999 dollártól**
Alternatíva	**nincs**

Materiel.net Steam Machine

CPU	**Intel Core i5-4440**
VGA	**GeForce GTX 960 OC**
Memória	**nem ismert**
Tárhely	**Max. 1 TB SSHD**
Ár	**899 dollártól**
Alternatíva	**nincs**

A Material.net-féle Steam Machine egy komoly, száraz dizájnnal megáldott szerkezet, ami méretében is nagyobb a megszokottnál. Ennek oka, hogy a gyártó szeretné fejleszthetővé tenni a masinát, ami végső soron érthető, elvégre egy PC-ről, és nem konzolról van szó. Az alapkonfig mondjuk átlagos teljesítményű.

NextBox

CPU	**Intel Core i3/i5**
VGA	**GF GTX 750/960/970**
Memória	**8 GB DDR3**
Tárhely	**1 TB HDD/512 GB SSD**
Ár	**799 dollártól**
Alternatíva	**nincs**

A Next által összerakott NextBox tulajdonképpen egy erős HTPC, ami nem a külalakjával hódít, hisz egy elég csúnya, fekete kockáról van szó, rikító zöld Steam logóval az oldalán. Ugyanakkor már 800 dollárért korrekt teljesítményt nyújt, amivel a gyártó szerint otthon is mozis érzésünk lehet a játékok futtatásakor.

ORIGIN OMEGA Steam Machine

CPU	**Intel Core i5/17**
VGA	**GeForce GTX 9xxx**
Memória	**Max. 32 GB DDR3**
Tárhely	**Max. 14 TB**
Ár	**899 dollártól**
Alternatíva	**Alienware Alpha**

Az Origin az amerikaiak egyik kedvenc PC-s cége, így nem csoda, hogy hatalmas érdeklődés övezi a gyártó saját Steam Machine-ját, mely az Omega nevet kapta. A többféle házban is kapható játékgép a tuningot sem veti meg, és egyszerre futtat Windowst és SteamOS-t. Árban persze a csillagos ég a határ.

Syber Steam Machine

CPU	**AMD/Intel**
VGA	**Radeon/GeForce**
Memória	**4-8 GB DDR3**
Tárhely	**500 GB/1 TB HDD**
Ár	**499 dollártól**
Alternatíva	**nincs**

A Syber által összerakott Steam Machine az egyik legtöbbféle komponenssel kapható változat. AMD Athlon X4 840, Intel Core i3-4150, valamint Intel Core i7-4790K processzorokkal és R9 270, GTX 750Ti, illetve GTX 980 VGA-kal kapható, egész baráti, 499 dolláros indulóártól. És még viszonylag jól is néz ki.

Webhallen S15-01

CPU	**Intel Core i5-4460**
VGA	**GeForce GTX 960 2 GB**
Memória	**8 GB DDR3**
Tárhely	**1 TB SSHD**
Ár	**949 dollár**
Alternatíva	**nincs**

A Webhallen S15-01 csak egyféle kiszerelésben kapható, és a komponensei alapján egy viszonylag jól összerakott középkategóriás PC benyomását kelti. Az ára korrekt, bár a 960-as GTX nem lesz elég túl sokáig – reméljük, lesz mód a csöppnyi házba zsúfolt videokártya utólagos cserélésére, mondjuk egy 970-esre.

ZOTAC Steam Machine SN970

CPU	**Intel 6th Gen**
VGA	**GeForce GXT 970 3 GB**
Memória	**8 GB DDR3**
Tárhely	**HDD + SSD**
Ár	**999 dollár**
Alternatíva	**nincs**

A ZOTAC által összerakott gépben egy egyelőre meg nem nevezett 6. generációs Intel processzor kapott helyet, az adatok tárolásáról pedig egy 2,5 TB-os HDD és egy 64 GB SSD gondoskodik. Utóbbin valószínűleg a SteamOS dorombol, hogy minél gyorsabban betöltődhessen az oprendszer. A dizájn viszonylag kellemes.

Korai fecske?

ASUS GR8 TESZT

[ÍRTA CHOCHO] **AZ ASUS AZ IDEI STEAM MACHINE PROGRAMRA A 2014 VÉGÉN PIACRA BOCSÁTOTT GR8 UTÓDJÁT NEVEZTE BE, ÍGY ÚGY DÖNTÖTTÜNK, MEGNÉZZÜK, MIT TUD AZ ÁLTALUNK MÁR TESZTELT G20-AS KONZOL-PC KISTESTVÉRE. JELENTJÜK, MEGLEPŐEN SOKAT, ÚGYHOGY MÁR MOST VÁRJUK A GR8S-T.**

A bevezetőben említett felkorbácsolt várakozás persze nem jelenti egyből azt, hogy az ASUS GR8 egy kifejezetten ajánlott termék lenne. Kezdjük talán azzal, hogy 299 ezer forintért ennél sokkal masszívabb hardvert várnánk el, apró ház ide vagy oda. Ugyanakkor novemberben már kapható lesz a SteamOS-es, Valve által dedikált változat, ami 699 dolláros alapárról indul, s bár nem tudjuk, pontosan mi lesz benne, valószínűleg jóval erősebb komponenseket kap. Sejtésünk szerint egy GTX 960-as videokártyát, amivel már nem csupán a két évvel ezelőtti játékkínálatra fókuszálhat a kedves vásárló. Addig is azonban a GR8 a magas ára ellenére minden elismerést megérdemel, hisz az ASUS mérnökeinek olyan szintű szaktudása tükröződik rajta, amihez foghatót csak kevés gyártótól láttunk az évek során, és elnézve a többi Steam-gépet, nem várható nagy változás a későbbiekben sem. Az apró ház és a kiváló hűtés ráadásul annyira bejött az ASUS-nak, hogy a Steam Machine GR8S is teljesen ugyanazt a dobozt kapja, amit a most bemutatott RoG GR8 tesztelése során megszerettünk.

KICSI ÉS KÖNNYŰ

Na de mi is az a GR8? Nos, az ASUS ugye már az eggyel korábbi, végül elmeszelt Steam Machine generációban is szeretett volna brillírozni, és a két hónapja bemutatott G20 mellett egy olcsóbb géppel, a GR8-cal letarolni a piacot, ami tulajdonképpen nem több egy kijelző és klaviatúra nélküli, játékosoknak tervezett notebooknál. A processzor például egy Core i7-4510U, amit alapból noteszgépekbe szánt az Intel, a videokártya pedig hivatalosan egy GTX 750Ti, amit egyes szoftverek 850Ti-ként azonosítanak, valószínűleg azért, mert szintén laptopos megoldásról van szó (a két VGA egyébként szinte teljesen ugyanaz, szóval a név mindegy). Ezek után nem szabad meglepődni rajta, hogy az 1600 MHz-es RAM-ok is SO-DIMM foglalatúak, és maximum 16 GB-nyit kezel belőlük a saját, egyedi tervezésű, fantáziadúsan csak ASUS RoG GR8-nak elkeresztelt alaplap.

A gép összeállításakor a mérnökök a kis méretet és az alacsony fogyasztást tűzték ki célul, s meg kell hagyni, hogy mindkét területen jól teljesítettek. A GR8 pici, dimenziót tekintve nagyjából akkora, mint egy oldaltáskában kényelmesen hordozható könyv. A ház külseje rendkívül vonzó: a GR8 nagyon jól mutat az asztalon vagy a tévé alatt, még ha ez a hivatalos, mellékelt képek láttán nem is jön át egyből. Az előlapon a letisztultság kedvéért csak a legfontosabb csatlakozókat találjuk meg, úgymint két USB 2.0-s portot, egy mikrofonbemenetet és egy fejhallgató-kimenetet. Örültünk volna, ha az egyik előlapi USB 3.0-s változatú, tekintve viszont, hogy az ASUS egy konzolszerűen működő gépet akart összerakni, valahol érthető, miért került minden nagyobb kapacitású port a gép hátuljára. Ahol egyébként még három jack, egy optikai audiokimenet, egy HDMI 1.4, négy USB 3.0., illetve egy DisplayPort kapott helyet, megfejelve az elmaradhatatlan tápcsatlakozóval. Mindez pedig nem nyom többet 1284 grammnál, úgyhogy LAN-parti kompatibilis a cucc.

ÖSSZERAKJUK, SZÉTKAPJUK

Ami a szerelést illeti, a G20-hoz hasonlóan a GR8 is réteges felépítést kapott, melyet csak egy bizonyos szintig bonthatunk le anélkül, hogy a gyártói garanciát elveszítenénk. Az oldallap eltávolítása után hozzáférünk a memóriahelyekhez és a másodlagos, 2,5 hüvelykes adattárolónak kialakított rekeszhez, ami SATA 6 Gbps-os háttértárakat fogad be. Ha ennél mélyebbre merészkedünk, akkor már bukjuk a garit, igaz, mezei felhasználóként nem nagyon van értelme turkálnunk a házban, hacsak nem szeretnénk, hogy a szemünk elé táruljon a kiváló és csendes hűtőrendszer, ami mindössze két ventilátorból áll. Mélyebbre kell nyúlnunk a gépbe akkor is, ha még tovább akarjuk bővíteni a tárhelyet, ugyanis az elsődleges 2,5-ös HDD már a masina

ASUS ROG GR8 SPECIFIKÁCIÓK

Processzor	Intel Core i7-4510U @ 2,0/3,1 GHz
Memória	2 x 4 GB SO-DIMM DDR3 1600 MHz
Meghajtóhely	1 TB HDD + 1 db 2,5 hüvelykes bővítőhely
Videokártya	GeForce GTX 750Ti 2 GB GDDR5+ Intel HD Graphics 4400
Hálózat	Gigabit Ethernet, wifi
Csatlakozók	2 db USB 2.0, jack be- és kimenet, 4 db USB 3.0, 1 db HDMI 1.4, DP 1.2, LAN, 3 db jack, optikai audio
Táp	120 wattos külső tápegység
Dimenziók	238 x 245 x 32-44 mm
Garancia	2 év
Operációs rendszer	Microsoft Windows 8.1 Pro
Ár	299.900 Ft-tól (1 TB HDD, ajándék egér és bill.)

TELJESÍTMÉNY JÁTÉK ALATT

JÁTÉK CÍME	Átlag fps-érték (1920x1080, maximum grafika)	Átlag fps-érték (1920x1080, minimum grafika)
Far Cry 4	22,3	40,4
Batman: AO	52,3	87,2
Company of Heroes 2	26,5	62,3
Alien: Isolation	67,0	86,1
Metro Redux	11,7	82,8
GRID: Autosport	36,8	129,1

belsejében helyezkedik el. A GR8 tehát a motorháztető alatt is olyan, mint egy jobban összeszerelt notebook, szóval hosszú távon legfeljebb a koszolódás okozhat gondot neki.

Ha pedig már szóba kerültek a ventilátorok, ki kell emelni, hogy a GR8 remekül hűti magát, és szinte alig fogyaszt valamit. A gyártó szerint a gép alapállapotban 15 Watt alatt tartja a fogyasztást, amit nehezen hinne el az emberfia, de látva a mért értékeket, kénytelenek vagyunk elismerően bólogatni, lévén a masina legfeljebb 14 Wattot evett nyugiban, maximális terhelés mellett pedig csak 78-at, ami az átlag PC-k energiaigényéhez viszonyítva nagyon alacsony értéknek mondható. Ami pedig a hőtermelést illeti, a hűtés alapállapotban 35 fokon tartotta az i7-es főegységet, maximum terhelés során pedig 54 fokra ment fel a proci hőfoka. De a VGA-t sem sikerült megizzasztani, hisz mindössze 76 fokon duruzsolt, akkor is, amikor két nap kikapcsolás vagy altatás nélkül folyamatosan futtattuk rajta a játékokat. (További maximum értékekért lásd a táblázatot!) És ezalatt a GR8 annyira csendben volt, hogy szinte elfelejtettük, hogy üzemel, így bizony a nappaliban sem lehet zavaró a használata.

KONZOLT A PC HELYETT?

A GR8 eredetileg azért készült, hogy belépőszinten megfelelő erőt nyújtson a legtöbb steames játék futtatásához. Bár a komponensek listája nem valami impozáns (főleg nem a közel 300 ezres árhoz viszonyítva), azért egy i7-es notebook proci és egy 750Ti VGA még mindig megfelel a legtöbb szórakoztatóprogram igényeinek, legalábbis akkor, ha lemondunk a maximális grafika nyújtotta élvezetről.

A tesztelés során hat játékot eresztettünk a GR8-ra, az adott cím beállításai között elérhető maximális és minimális vizuális opciók mellet, a felbontást viszont nem vettük 1080p-nél kisebbre, elvégre a nyolcadik generációs konzolok korában már igazán alapelvárás a Full HD játék.

Sebesség terén azt kaptuk, amit egy ilyen összeállítástól vártunk. Maximális beállítások mellett csak az amúgy is igen alacsony gépigényű Alien: Isolation és a két éve megjelent Batman: Arkham Origins futott jól, bár a GRID: Autosport is alulról súrolta a 40 fps-es átlagot. Ugyanakkor az olyan izomjátékok, mint a Far Cry 4, a Metro: Last Light Redux vagy a soha semmilyen hardverrel meg nem elégedő Company of Heroes 2 csupán kompromisszumokkal voltak jól játszhatók. Ebből rögvest következtethetünk arra, hogy a GR8-cal hosszú távra tervezni nem nagyon lehet. Valószínű, hogy két év múlva már nem sok olyan AAA-kategóriás játék lesz a piacon, amit szemrebbenés nélkül le merünk tölteni rá a Steamről – igaz, az ASUS ezt tudja jól, nem véletlenül jelenik meg novemberben az erősebb, S-es változat.

HŐMÉRSÉKLET ÉS FOGYASZTÁS

CPU alapállapotban	35 °C
CPU terhelés alatt	54 °C
GPU alapállapotban	35 °C
GPU terhelés alatt	76 °C
Ház alapállapotban	20 °C
Ház terhelés alatt	46 °C
Fogyasztás alapállapotban	14 W
Fogyasztás terhelés alatt	78 W

STEAM BIG PICTURE

A Steam Big Picture a Steam Machine program egyik előszeleként azt teszi lehetővé, hogy a Steam-klienset teljes képernyőn használjuk, akár kontrollerrel is. Ez azt jelenti, hogy ha a gépünk tévére van csatlakoztatva, nem kell hozzá egérrel és billentyűzettel bíbelődnünk, ugyanis a menükben könnyedén eligazodhatunk az analóg karok segítségével. Vásárolhatunk az áruházban, megnézhetjük a kifejezetten nekünk szóló ajánlatokat, ellenőrizhetjük a barátaink aktivitását, a saját profilunk beállításait, és természetesen játszhatunk is a steames programjainkkal, amiket kényelmesen telepíthetünk vagy távolíthatunk el. A Big Picture interfésze bizonyos értelemben még a sima Steam-kliensnél is sokkal kellemesebb, könnyebben használható felület, így akkor is ajánljuk a bekapcsolását, ha monitoron játszotok. A GR8-at egyébként szinte csak Big Picture-ben hajtottuk, és valóban olyan érzésünk volt, mintha konzolon játszanánk. Már csak egy SteamOS kellett volna, na meg a szintén ősszel megjelenő Steam Controller, ami a GR8S-hez alapból jár majd.

AZ ASUS A G20-SZAL EGYETEMBEN EGY KISEBB STEAM MACHINE-T IS PIACRA DOBOTT: A GR8 RÁADÁSUL ŐSSZEL EGY STEAMOS-ES UTÓDOT IS KAPNI FOG.

A TÜRELEM STEAM MACHINE-T TEREM

Látva és használva a GR8-at, folyamatosan az kattogott az agyunkban, hogy a fene vigye el, miért nem indult el a Valve barebone-gép programja egy évvel korábban. Ez a kis PC ugyanis bőven megérdemelte volna a figyelmet. Természetesen utólag is Steam kompatibilissé lehet tenni a vasat, elvégre az alap Windows 8.1-et lecserélhetjük SteamOS-re, a kevésbé merészek pedig a külön szövegdobozban kitárgyalt Big Picture móddal tehetik különlegessé a játékélményt, feltéve, ha tényleg tévére kötik az ASUS apróságát. Mivel pedig a GR8 pici, sok helyen elfér: alapvetően állítva használandó, de a ház bal oldalára a gyártó gumírozott talpakat szerelt, így akár egy fektetett PlayStation 4 vagy Xbox One mellett is remekül mutathat a tévé alatt. Miután a dizájn és a technológia kellően kiforrott, egyáltalán nem aggódunk amiatt, hogy az ASUS novemberben bajba kerül majd. A vásárlással ugyanakkor szerintünk még várjátok ki a második generációt, hisz egy GTX 9xxx VGA sokkal erősebb és időtállóbb megoldás lehet majd, mint a mostani 750-es változat. Ennél fogva a GR8 egyelőre inkább csak különlegesség, megbecsülendő ínyencfalat, amit pár gourmand-t leszámítva nem sokan vennének a szájukba. Ahhoz ugyanis drága.

Eszköz: **kompakt gamer-PC**
Info: **www.asus.hu**
Ár: **kb. 300.000 Ft**

PRO	KONTRA
– kiváló dizájn	– nem valami erős
– remek szellőzés	– kissé drága
– nagyon csendes	

Szirének éneke

RAZER SEIREN

[ÍRTA CHRIS] **„Szerezzetek már be egy normális mikrofont!" – sokszor olvastuk már ezt a mondatot, melyet általában a videóink alá kommenteltek be a hangminőségre panaszkodó nézőink. Nos, most beszereztünk egyet. Méghozzá a lehető legjobbat.**

Az elmúlt pár év során számtalan hangrögzítő eszközt kipróbáltunk már, de valahogy egyikben sem igazán találtuk meg a számításunkat. Próbálkozunk drága, igényesnek tartott termékekkel, valamint olcsó, pár ezer forintért árusítottakkal is, rá kellett jönnünk azonban, hogy az általunk állított követelményeknek a legtöbb eszköz képtelen megfelelni. Vagy a hangfelvétel minőségén, a mikrofon kezelhetőségén vagy épp a strapabíróságon csúszott meg a dolog. Most viszont megtaláltuk az igazit, vagy legalábbis nagyon úgy tűnik, hiszen kipróbáltuk a Razer Seiren mikrofont. Kétségtelenül nem olcsó mulatság egy ilyen, de ha egyszer megveszed, biztosan nem lesz szükséged másra.

A SZIRÉN CSÁBÍTÁSA

Ahogyan azt a Razer termékek esetében megszokhattuk, a Seiren már a dobozának megjelenésével is azonnal földhöz szögezi az állunkat, hisz az jóval inkább hasonlít egy kincses ládikára, mint egy technikai kütyü csomagolására. A „ládika" felnyitása után szinte azonnal feltűnik maga a mikrofon, ami robosztus megjelenésével biztosít minket arról, hogy ezt bizony nem lesz könnyű véletlenül leverni az asztalról, vagy egy ráhelyezett papírköteggel tönkretenni. A 15 centis mikrofontest egy stabil, matt fekete, 20 centis alumíniumállványon helyezkedik el, amit igény szerint elforgathatunk a szájmagasságunk irányába annak megfelelően, hogy milyen felvételt akarunk készíteni. A dobozban találunk még egy textilborítású, meglepően hosszú, 2,5 méteres USB-kábelt is, amivel összecsatlakoztathatjuk az eszközt azzal a számítógéppel, amire a rögzíteni fogjuk a hangot. Ebből már kitalálhattátok, hogy a Seiren nem működik egymagában, azaz nem tárolhatjuk el az adatokat egy SD-kártyán, hanem mindenképp kell egy olyan eszköz, ami folyamatos kapcsolatot ápol a mikrofonnal. A henger alakú test két oldalán feltűnik három darab, potméterhez hasonló tekerőgomb is. Ezek közül a felső, P betűvel ellátott vezérlő a legérdekesebb, mellyel négy beépített programüzemmód között válogathatunk, testre szabva így a felvétel körülményeit, azaz a beszélgető felek elhelyezkedését. Beállíthatjuk a mikrofont egyfős streameléshez, kétfős, sztereó, egymás melletti beszélgetéshez, konferenciahívásokhoz vagy podcast-felvételekhez (amikor körbeüljük a mikrofont az asztalnál), illetve olyan kétirányú kommunikációhoz, mely során egymással szemben ülnek a beszélgető felek (például interjúk esetében). A másik két gomb segítségével a felvétel, illetve a fejhallgató-kimenet hangerején állíthatunk. Ez utóbbi már csak azért is érdekes, mert a Seirenre rádughatunk egy fülest is, amivel késleltetés nélkül megbizonyosodhatunk a rögzítés minőségéről.

STÚDIÓMIKROFON JÁTÉKOSOKNAK

Ha pedig a minőség szóba került, lássunk néhány számszerű adatot is, azaz hogy milyen specifikációk mellett rögzíthetjük a hangokat! A fogyasztás elenyésző, ugyanis a mikrofon külön áramellátást nem igényel az USB-kábelen keresztül érkező 5 volton kívül. A hanganyagot 192 kHz-en, 24 biten rögzíthetjük, 20 Hz és 20 kHz hangtartományok közt, ami tökéletesen lefedi a tiszta hangzásra, kiváló hangminőségre vágyók igényeit. Mivel Razer termékről van szó – bár a mikrofon tökéletesen alkalmas stúdiófelvételek lebonyolítására –, nem meglepő, hogy a Seirent kifejezetten streamelők és podcasterek számára alkották meg a mérnökök. A YouTube és a Twitch térhódításával a mérnökök meglátták egy növekvő igényt a prémium kategóriás hangrögzítőkre, a válaszuk pedig a Seiren volt. Egy olyan mikrofon, ami tökéletes választás mindazok számára, akik komolyan veszik a közvetítést, és a lehető legjobb megoldást keresik arra, hogy hangjuk kristálytisztán hallatszódjon a videóik alatt.

HA A LEGJOBB MIKROFONRA VÁGYSZ, NEM KELL TOVÁBB KERESGÉLNED, MERT A RAZER SEIREN EGY STÚDIÓMIKROFONNAL IS FELVESZI A VERSENYT.

Persze a kiváló anyagminőség, az igényekhez tökéletesen alkalmazkodó specifikációk megkövetelik, hogy mélyre nyúljunk a pénztárcánkba, ha a vásárlás mellett döntünk. Méghozzá nagyon mélyre.

De mielőtt félve leírjuk az árat, kezdjük azzal, hogy a Razer Seiren mikrofont itthon nem is igazán forgalmazzák. Akad ugyan egy-két üzlet, ahonnan beszerezhetjük, de talán jobban járunk, ha rögtön a Razer oldaláról rendeljük meg azt 180 eurós összegért, amire még rájön egy 21 eurós szállítási költség is. Kis matek után kiszámolható, hogy importtal együtt egy közel 70 ezer forintos hardverről beszélünk, ami már komoly stúdiómikrofonok mellett is borsos összegnek számít. Igaz, ezért a pénzért a legjobb minőséget kapjuk, amire valaha vágyhatunk.

Eszköz: **mikrofon**
Infó: **www.razeronline.com**
Ár: **kb. 60.000 Ft (plusz a szállítás)**

PRO	KONTRA
– fantasztikus külalak	– önállóan nem működik
– programüzemmódok	– csak profiknak való
– rengeteg extra funkció	

TESZT

Mindenes all-in-one

MSI AP16 FLEX

[ÍRTA **CHOCHO**] Az MSI nemcsak a játékosoknak szánt hardverekben jár az élen, hanem az all-in-one megoldásokban is. Ez a legtöbb játékostól távol álló termékkategória olyan számítógépeket takar, amik egy vékony képernyő mögé rejtik egy komplett PC minden fontos komponensét, ám a táblagépekkel ellentétben nem befolyásolja a teljesítményüket az akkumulátor nyújtotta maximális energiamennyiség, vagy a hordozhatóság érdekében született egyéb kompromisszum. Az AP16 Flex is egy all-in-one, méghozzá az üzleti fajtából, ahol bizony a nyers erő már kevés az üdvösséghez.

A januári CES nagyon nem tegnap volt, ám ehhez képest még mindig sok olyan termékre emlékezhetünk a show-ról, amelyek azóta sem kaphatók. Nem úgy az MSI AP16 Flex, ami a cég jó ideje dominánsnak mondható, professzionális all-in-one családjának legújabb és egyben legérdekesebb tagja. A gyártó már Las Vegasban egyértelművé tette, hogy ezt a masinát elsősorban szakmai és üzleti felhasználásra szánja, így mi sem vártunk játékra alkalmas teljesítményt, főleg, hogy a komponenseket az alacsony fogyasztás és az irodai szoftvercsomagok igényei alapján válogatta össze az MSI mérnökcsapata. És bár tény, hogy nem egy erőmű, a Flex mégis számtalan területen bizonyít, ugyanis a nevének megfelelően inkább a flexibilitás és a sokoldalúság az arzenálja két leghalálosabb fegyvere.

AZ MSI MINDIG IS ÉRTETT A MINŐSÉGI EGYBEGÉPEK ÖSSZESZERELÉSÉHEZ, AZ AP16 FLEX PEDIG ENNEK A SZAKÉRTELEMNEK A BEÉRETT GYÜMÖLCSE.

FLEXCELLENT

A belcímben elsütött angol szóvicc még nekem is sok volna – ezt bizony az MSI marketingesei találták jó ötletnek rányomtatni a gép kartondobozára. A szemforgatást kiváltó szóösszetétel azonban mégis helytálló, hisz a 381,6x264,01x25 mm-es dimenziókkal rendelkező all-in-one többféle módon is felállítható, melyek egytől-egyig kényelmes használatot eredményeznek. A gép maga tulajdonképpen egy vastag érintőképernyő, aminek a hátoldalán egy egyszerű, kihajtható fémtalp található. A talpat maximum 100 fokban önthetjük hátra, ez pedig azért jó, mert a Flexet nemcsak az úgyszólván „klasszikus" egybegép koncepció szerint, az asztalra helyezve használhatjuk, hanem akár fel is csavarozhatjuk valahová, hogy érintőpaneles információforrásként funkcionáljon, vagy lefektethetjük az asztalra, mondjuk egy tárgyalás során, amikor mindenki körbeüli a gépet. A gyártó képviselője szerint akár egy kocsma pultja fölé rögzítve is jó szolgálatot tehet a Flex, noha nekünk a kórházi recepció digitális tájékoztatópaneljének nem kevésbé kreatív ötlete szimpatikusabbnak tűnt (főleg ismerve hazánk népszerű vendéglátóegységeit). A fémtalp viszonylag erősnek mondható, négy csavarral rögzíthető, hogy minél biztosabban tarthassa meg a gép súlyát.

Ugyanakkor, ha nem rögzítjük, a Flex hajlamos az instabilitásra: mi a teszt során az asztalra állítva használtuk a gépet, és bizony, ha nem egérrel és billentyűzettel, hanem a mutatóujjunkkal akartuk vezérelni a előre installált Windows 8.1-es operációs rendszert, igencsak óvatosnak kellett lennünk, mert elég volt egy erősebb odabökés, és a P16 megbillent. Szóval, ha a titkárnőnk asztalára szánjuk a gépet, szóljunk a kedves Marcsikának, hogy ne vaduljon a műkörömmel, mert csúnya fizetésmegvonás lesz a balhé vége. A felhasznált anyagok és az összeszerelés minősége egyaránt közepes: a talp ugye fém, a gépház viszont műanyag, ami alapvetően még jó is lehetne (hisz könnyű, és a tévhitekkel ellentétben egyes műanyagok strapabíróbbak a könnyűfémnél), az illesztések azonban kicsit hézagosak, és bár az a veszély nem fenyeget, hogy széthullik a gép, a por könnyen beférkőzhet a komponensek közti réseken.

NA, ELŐ AZT A FLEXET!

Ami a belsőt illeti, az MSI kitett magáért, lévén a gépet egy Celeron J1900-as főegység hajtja, legfeljebb 8 GB DDR3 memóriával és a prociba épített Intel grafikusvezérlővel megtámogatva. És bár ez a konfiguráció elsőre nem tűnik impozánsnak, a tény, miszerint a Flexben nincsenek ventilátorok, hanem az egész hűtés passzív, más helyzetbe fekteti a szólásból ismert leányzót. Háttértár gyanánt egy 32 vagy 64 GB-os eMMC egység, valamint egy 2,5-ös HDD jut osztályrészül a bolti változatban. A tesztverzió ezzel szemben egy 500 GB-os vinyóval érkezett, ami ugyan hajlamos volt néha recsegni használat közben, ez azonban édeskevés ahhoz képest, amilyen hangorkánt egy, a P16-éval azonos felépítésű asztali PC kelt. Amennyiben tehát fontos, hogy csendben dolgozzunk, és akad az irodában USB-s periféria, akkor munkára kifejezetten jó választás lehet az MSI új egybegépe. Csatlakozók terén egy USB 3.0, három USB 2.0, egy jack és egy LAN jut osztályrészül, ezeket pedig webkamera és SD-kártyaolvasó egészíti ki extra gyanánt. Ezzel ki is egyeznénk, azt viszont nem értjük, hogyha már a Flex 170 ezer forintot kóstál, miért nem kapott Full HD-s panelt. Bizony, a 15,6 hüvelykes kijelző legfeljebb 1366x768-as felbontást ismer, ez pedig 2015-ben édeskevés, passzív hűtés ide vagy oda.

Eszköz: **all-in-one PC**
Info: **hu.msi.com**
Ár: **kb. 170.000 Ft**

PRO	KONTRA
– könnyen felszerelhető	– néha hangos hűtés
– remek anyagminőség	– felállítva instabil
– sokoldalú felhasználás	

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Mr. Torgue

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

VENNI VAGY NEM VENNI? VAN, AMIKOR NEM ÉRDEMES PROCESSZORT CSERÉLNI.

Tisztelt PC Guru!
Renoválni szeretném szeretett gépemet, vagyis felújítani. Már nagyon régen költöttem rá, eldöntöttem itt az idő! Kikérném a véleményeteket, hogy mi lenne az a dolog, amit szükségszerűen le kellene cserélni.
A gépem konfigurációja:
- Alaplap: ASUS A88X PLUS
- CPU: AMD A10 5800 K
- Hűtő: Artic Cooling Freezer Extreme Rev. 2
- RAM: 2x2 GB KingMax 1333MHz (1600 MHz-re tuningolva)
- VGA: ASUS EAH6670/DI/1GD3
-Tápegység: Cooler Master GX LITE 600W

A rá szánt összeg kb. 100.000 Ft lenne. Konkrétan két videokártyát néztem ki, bár nem tudom, hogy melyiket érdemes megvenni, mert hasonló árban vannak.
- PALIT GTX680 4GB GDDR5 (62.230 Ft)
- GIGABYTE R9280 OC 3GB GDDR5 (63.481 Ft)
Ha van esetleg ezeknél jobb megoldás, örömmel megfogadnám. Az egyéb dolgokat a fantáziádra bízom! :D
Köszönöm a segítséged.

JÁNOS

Kedves János!
Sajnos az a helyzet, hogy bár kijött az 5000-es széria óta még két generációnyi AMD APU, a valóságban elég kevés előrelépést képesek felmutatni processzorsebességben, így én semmiképpen sem cserélném le az A10-5800K-t, egyelőre nem éri meg a ráfordítást. A videokártya viszont valóban az egyik leggyengébb pontja a konfigurációnak, az megérett a cserére, és a két kiszemelt példány sem rossz. Igazából nagyon közel állnak egymáshoz sebességben, tehát ez alapján nem lehet dönteni. Ha nincs olyan exkluzív technológia, amit szeretnél (AMD-nél Mantle, magasabb szolgáltatásszintű támogatás majd DX12 alatt, Nvidiánál pedig például a PhysX, vagy a már eléggé kiforrott ShadowPlay), akkor talán a GTX-et választanám, a több memória miatt. Egyelőre nincs rá szükség, de már van egy-két elborult játék, ami borzasztóan sok memóriát tud lefoglalni a textúráknak (Shadow of Mordor, csak hogy egyet mondjak). Az AMD kártya jövőállóbb az architektúrája miatt, de már két éve is az volt, és sajnos nem úgy néz ki, hogy bármi is ki akarná használni az extra lehetőségeit.
A maradék összegből érdemes lehet 8 GB-nyi memóriába beruházni, a többit meg elfagyizni, vagy előfizetni belőle még egy évre a PC Gurura. Sajnos túl sok értelmes alternatíva ugyanis nincs videokártyafronton 80 ezer forint környékén. Az R9 280X nem egy rossz darab, de annyival nem gyorsabb, mint amennyivel többe kerül, a GTX 970 / R9 290X páros a következő jó vétel. A B-változat, hogy megveszed ezek valamelyikét, és később cserélsz/bővítesz memóriát.

MILYEN KÖZÉPKATEGÓRIÁS VGA-T VEGYEK?

Sziasztok!
Régi videokártyámat szeretném lecserélni valami újabbra.
Hardverem:
- Alaplap: ASUS M5A97 EVO R2.0
- VGA: SAPPHIRE HD 7750 2GB GDDR3
- Processzor: AMD FX-6300
- Memória: 6 GB RAM

A videokártya, amire beruháznék:
- Sapphire Radeon R7 265 2GB 256bit DDR5

A kérdésem az, hogy ez a kártya megfelelő lenne-e a most megjelenő újabb játékokra, mint Assassin's Creed Unity, Far Cry 4, stb. Bármiféle javaslatot meghallgatok :)

A válaszodat előre is köszönöm!

JORDÁN DOMINIK

Kedves Dominik!
Az általad kiszemelt videokártya nem egy rossz példány, leánykori nevén HD7850-nek hívták, sokak kedvence, de csak akkor ruházz be rá, ha megkapod nagyon közel 40 ezer forinthoz, különben inkább már R9 270-esben gondolkozz. Ezen az árszinten azonban némi kompromisszumot még meg kell hoznod, ha a felsorolt új játékokkal akarsz játszani. Ha maximális minőségi beállításokat akarsz használni, akkor feljebb kell célozz, minimum GTX 960 szintre, de ha egy kicsit foglalkozol a beállításokkal, akkor igazából még mindig igen szép minőségi szinten képes egy ilyen kártya is vinni ezeket a játékokat 30 fps-sel. Ha a 60 a cél, akkor inkább a közepes beállítások felé kell majd kacsintgatni, erre számíts. A Far Cry 4 például elég terhelő tud lenni, még egy GTX 970 sem elég neki Full HD-s felbontáson maximális beállítások mellett a 60 fps-hez. A Unity még ennél is jobban eszi a gépet Ultrán, ott észnél kell lenni a beállításokkal, de nem érdemes ez miatt búslakodni, mert nagyon brutális gép kell a maximális beállításokhoz, a motorja nem túl jól optimalizált (és akkor még finoman fogalmaztam). Röviden azonban a lényeg: medium és high beállításokhoz elég lesz egy R7 265 / R9 270.

NOTEBOOKOK BŐVÍTÉSI LEHETŐSÉGEI

Kedves Patrik!
A napokban vettem használtan egy Samsung laptopot, a pontos típus: „np300e5z-s02hu". Ezzel kapcsolatban két dolgot szeretnék kérdezni:

1. Milyen fejlesztési lehetőségeim vannak? Lehet-e bővíteni a 4 GB memóriát? Érdemes-e? Lehet, illetve érdemes-e procit, esetleg videokártyát legvégső esetben alaplapot cserélni? (Nem tudom, hogy ezek a hardverek laptop esetében egyáltalán cserélhetők-e?)

2. A telep már elég „fáradt", csak gyenge két órát bír ki. Érdemes-e új telepet vásárolni, vagy jobb, ha kiveszem, és csak 220-ról megy eztán?

Előre is köszi a segítséget!

ÜDV: ZOLI

Kedves Zoli!
Sajnos az alaplap, processzor, videokártya trió a legtöbb esetben nem cserélhető, vagy nem érdemes cserélni. Bár a processzor néha foglalatban van, és van olyan notebook, amiben a videokártya nem forrasztva, hanem MXM kártya formájában érkezik, elég drágák szoktak lenni külön, és a cseréjük sem egyszerű téma. A memóriád viszont bővíthető, gyárilag elvileg 1 darab 4 GB-os modullal szerelték ezeket a gépeket, és van még bennük egy üres foglalat.
Ezt kétféleképpen is le tudod ellenőrizni, hogy biztosra menj. Vagy felrakod az ingyenes CPU-Z-t, és megnézed a Memória fülön, hogy hány foglalatot lát, és ezekből mennyiben van is valami, vagy leszeded a hátlapi panelt fizikailag, és benézel mögé (emlékeim szerint egy csavar tartja összesen, de a nyakamat már nem tenném rá azért). Hogy érdemes-e 8 GB memóriára bővíteni, az már attól függ, mire használod a gépet. Amennyiben sok programot futtatsz egyidejűleg, vagy hatszáz böngésző ablak van nyitva egyszerre, mint nálam, akkor eléggé érezhető a különbség, de egyébként manapság még el lehet lenni 4 GB-tal is.
Telepet akkor érdemes újat venned, ha ki is használnád, tehát ha utazgatsz a géppel. Ha otthon sokat van asztalon a gép, és tápegységről használod, akkor mindenképpen szedd ki az akkumulátort, hogy ne töltögessen rá állandóan, mert az nem tesz jót neki. Egyébként használd nyugodtan, ha vinnéd a kanapéra, vagy az ágyra. Mivel egy ideje már nincsenek itthon hivatalosan Samsung notebookok, ha hosszútávra tervezel, érdemes lehet minél hamarabb megejteni a vásárlást, mert ki tudja, meddig tudod még megvenni a tartalék aksit.

ÁLOM PC BŐVÍTÉS

Kedves PC Guru team!
A segítségeteket kérem. Kb. 2 éve vettem a következő konfigurációt a ti „ÁlomPC" rovatotok alapján. A gépem a következő:

- Alap: Asrock 970 Pro3 R2.0
- CPU: AMD FX 6300
- VGA: GIGABYTE Nvidia Geforce GTX 660
- RAM: 8x1 GB Kingston RAM
- Táp.: FSP Hexa Series HE 500

A kérdés a következő: Mit kellene rajta frissíteni a CPU-n és a VGA-n kívül? Jó-e a következő konfing: - GTX 960- AMD X8 FX-8350 4GHz AM3+- Minden más marad.

Üdv: egy lassan 5 éve PC Guru rajongó,

ÁKOS

Kedves Ákos!
Éljenek a rajongók! És éljenek, akik hallgatnak az ÁlomPC rovatra, mert az a helyzet, hogy a géped, még mostanában is elég jónak számít. Ár-érték arányban még mindig az FX-6300-as a legjobb AMD processzor, pedig ugye közben eltelt két év. A helyzet az, hogy ha nagy fejlesztést akarnál, akkor mostanában platformot kellene cserélned, az FX-8350 sajnos nem éri meg a felárat. Némi órajelet és plusz két magot nyernél, de utóbbit sajnos egyelőre nagyon kevés játék használja ki, az előbbi pedig nem lenne óriási előrelépés, sőt, igazából elég marginális lenne. Öld bele inkább videokártyába a plusz keretet, vagy tartsd meg másra. A GTX 960 úgy 40 százalék előrelépés lenne a 660-hoz képest, úgyhogy csak akkor érdemes meglépni, ha utóbbit jó áron tudod eladni. Esetleg érdemes lehet megfontolni az R9 280-ast is, mert hasonló árszint, hasonló teljesítmény, csak kicsit több memória.
Ha viszont mindenképp ki akarod használni a rendelkezésre álló keretet, akkor vagy vegyél erősebb videokártyát (GTX 970-nel például garantált, hogy egy ideig nem lesznek teljesítményproblémáid), vagy cseréld le először a CPU platformot egy négymagos Core i5-re. Ha szeretnél AMD-nél maradni, akkor én a kivárást javaslom, csak VGA-t cserélj.

KÖLTSÉGHATÉKONY PC UPGRADE

Kedves PC Guru!
Már régóta szeretném fejleszteni a gépemet, de eddig még különböző okokból nem sikerült. Most viszont úgy tűnik, végre lehetőségem nyílik rá, és gondoltam, ehhez a ti segítségeteket kérem. Jelenlegi konfigurációm a következő:
- Alaplap: 775XFire-VSTA
- CPU: Intel Pentium 4 631
- VGA: ATI Radeon HD 2600 PRO
- RAM: 3 GB Dual-Channel DDR2 @ 199MHz
- HDD : 465 GB Seagate ST3500418AS ATA Device (SATA) és 149 GB MAXTOR STM3160215AS ATA Device (SATA)

Szeretnék erősebb procit, még egy giga RAM-ot és egy új alaplapot, de a videokártyát szeretném megtartani, mert azt tapasztaltam, hogy azzal nem szokott baja lenni a játékoknak, legtöbbször a procit és RAM-ot hiányolják, illetve nem hiszem, hogy lenne pénzem még egy videokártyára is. Szóval a kérdésem az, hogy tudnátok-e olyan CPU-alaplap kombót ajánlani, ami kompatibilis a videokártyával, és ki tudják egymás teljesítményét használni?

A válaszotokat előre is köszönöm:

ATTILA

Kedves Attila!
Szerencsére a HD2600 Pro már PCI Express kártya, így működni fog minden ma kapható alaplapban, ezzel biztos nem lesz probléma. Alaplapcsere esetén (amire sajnos mindenképpen szükség van) viszont a memóriát is le kell cserélni teljes egészében, mert a mostani alaplapok DDR3-as modulokat használnak. A jó hír viszont az, hogy a DDR2-nek annyira felment az ára, hogy eladva a régi modulokat valószínűleg ugyanannyi ráfizetésből meglesz a 2x2GB-nyi memória, vagy az 1x4, ha későbbi bővítésre is gondolunk. Az alaplap-processzor duó kérdése már nehezebb. A költséghatékonyság miatt én talán egy AMD APU-t javasolnék, egy A88X-es alaplappal. Például a Gigabyte GA-F2A-88XM-HD3 alaplap egy AMD A6 6400K-val megvan 30 ezer forintból, és utóbbinak az integrált grafikus vezérlője erősebb, mint a HD2600 Pro, tehát azt is el lehet adni a géppel együtt. AMD processzor esetén mindenképpen ki kellene használni a kétcsatornás memóriavezérlőt, tehát két modult kellene venni, 2x2GB-ot, legalább 1600 MHz-eset. Összességében 43 ezer forint lenne minden, mínusz a régi gép, csak a tápegységet kell leellenőrizni, hogy megfelel-e az új triónak, de valószínűleg nem lesz gond vele.
A másik út, hogy megmarad a grafikusvezérlő, és inkább inteles alapokra építkezünk. Egy Pentium G3250 most bő 17 ezer forint, és bár az órajele nem ezt mutatja, processzormagjait tekintve erősebb, mint az AMD APU, csak az integrált videovezérlője gyengébb. H81-es alaplapok már vannak hozzá 14 ezer forint környékén, tehát összességében hasonló áron lenne a két konfiguráció.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

NEM CSAK FÉL MILLÁÉRT VAN JÁTÉKRA IS HASZNÁLHATÓ LAPTOP

Kedves PC Guru!
A ballagásomra ajándékot kellett választanom. És úgy döntöttem, hogy egy laptopot szeretnék. A keret: 150 000 forint. Nagyon jó lenne, hogy azért kevesebb legyen. Egy Lenovo IdeaPad Z50-75 80EC001BGE-t néztem ki, az új technológiájú Dual Graphics és a processzor miatt. Szeretnék véleményt kérni tőletek.

Üdvözlettel:

ÁKOS

Kedves Ákos!

A Dual Graphics néha jó tud lenni, de igazából sokszor csak feleslegesen nehezíti a felhasználó életét, mert nagyon driverfüggő. Mivel szeretnéd ezt kihasználni, feltételezem játékra is használnád a gépet, ezért nem árt bele egy VGA, ami már eléggé meghatározza, hogy merre menjünk (sajnos ilyenkor teljesítmény vs. minden más között kell dönteni sokszor). A Z50-es nem egy rossz gép, 145 ezer forintért már van olyan példánya, amiben GeForce 840M ketyeg, az egy jóval erősebb megoldás. Ha még lejjebb akarsz menni árban, esetleg ott van az Acer Aspire E5, amiben már 130 ezer forint környékén is létezik olyan konfiguráció, amiben 840M van, egy normális processzorral. Manapság mindenbe a keveset fogyasztó példányokat szerelik szinte, így 2 GHz körüli Intel processzorokkal lehet csak találkozni ebben az ársávban erősebb VGA mellett. Amit még megemlíteném, az ASUS X555LB, amiből szintén van egy nagyon jó kiszerelés 140-ért 940M-mel (ez kicsit csalóka, mert nem gyorsabb a 840M-nél). Javaslom, állíts fel egy prioritáslistát, és az alapján válassz (milyen méret kell, fontos-e az akkumulátoros üzemidő, anyagminőség, sokat gépelsz-e, teljesítmény, stb.).

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Sziasztok, olvasók! Hogy vagyunk, hogy vagyunk? Hogy szolgál az egészségetek? Jól? Ne mondjátok nekem, hogy jól vagytok, mikor látom rajtatok, hogy rövidnadrágban/szoknyában és egy szál pólóban mentek iskolába minden reggel nyolckor, mikor még 10 fok meleg sincs! Látom én, amit látok. És tudjátok, hogy mit nem látok? Leveleket a postaládámban. Persze most is érkezett pár, de ez közel sem annyi, mint amennyit megérdemlek. Ráadásul akad köztük olyan is, ahol az író csak addig jutott a fogalmazásban, hogy „Kedves PC Guru!". Utána megijedt, és elküldte a levelet. Kérlek titeket, ha már úgyis betegen fekszetek otthon (a pólóban iskolába járás után tuti ez jön), legalább írjatok nekem! Küldök cserébe recepteket!

A GYANÚS SVÉD FARMER

Sziasztok! 2-3 éve, mikor megszereztem a Farming Simulator2013 játékot, nagyon sokat játszottam vele. De mire kitaláltam, hogyan kell multizni... Rájöttem, hogy a szerverkereső csak a beállított országra szűr, ami Magyarország volt, de mivel sokáig nem talált szervert, átállítottam angolra. Ezek után megismerkedtem egy svéd 45 éves emberkével, akivel azóta is jó barátságban vagyunk, és együtt szoktunk játszani. Kb. 5-7 gigányi modom is van hozzá (Mármint a svéd úriemberhez!?), amiket át kéne konvertálni 2015-ös verzióra, amit sajnos egyelőre nem tudok megvenni. De ha megkapnám, vagy megnyerném, akkor nagyon örülnék ám neki! A 2013-as FS-hez is csak cserélgetések során jutottam el, mert nem vagyok az a nagy vásárlós típus. (Szóval nem hizlalod csodás országunk kereskedelmi hálózatát? – Chocho) Azt hiszem, az első játékom a Battlefield 3 volt, utána jött a CoD: Black Ops 2, amit aztán nagyon meguntam. Vagy inkább idegesített. Mindig olyanok lőttek le, akiknek valamilyen DLC-ből volt a fegyvere. Arra meg ugye ki költ? Nincs olyan ember, aki DLC-t vegyen. (Wazze, nem létezem! TUDTAM!!!444 – Chocho) Illetve biztosan van, de az nem én vagyok. (Egyre mélyebbre süllyedünk a létezés mivoltát érintő kérdésekben. – Chocho) Szóval inkább megszabadultam tőle. Jó lenne, ha nyerhetnék, nagy rajongótok vagyok! (Megszabadultál tőle? Hogyan lehet egy alapvetően steames játéktól megszaba... ja... ja, értem, nem vásárolsz, szóval... ó. – Chocho) Üdv,

ANDRÁS

Kedves András! Először is köszi a rajongást, meg hogy olvasol minket. A leveledet nagyjából negyed óra után tudtam értelmezni, mert nem tartalmazott egyetlen vesszőt és pontot sem, de örömmel formáztam át az egészet, mert a tartalma levrovért kiáltott. Viszont engedd meg nekem, hogy korodra következtetve óva intselek a 45 éves svéd farmerektől, akikkel online ismerkedsz meg, és együtt veteményezitek a krumplit meg ki tudja, hogy mit még. Legyen szó akár Facebookról, vagy Farming Simulatorról, idegenekkel óvatosan ismerkedjetek. Én jártam már Svédországban, és hidd el nekem, hogy nem szabad bízni bennünk. Egy közös permetezésből például baj lehet, de ezt inkább beszéld meg szüleiddel. (Miért, ha ők is beszállnak a permetezésbe, akkor az már „rendben van?" – Chocho) Azt is szomorúan látom, hogy neked a DLC-k „nem jönnek be". Igazad van, valóban akadnak köztük olyanok, amelyek csak a pénztárcánkat szeretnék megcsapolni. Tartalmuk soványka, és túl drágák is. Nehéz eldönteni, hogy melyik éri meg a pénzét, és melyik nem, de szerény véleményem szerint a CoD DLC-k nem a lehúzósak közé tartoznak. Általában arra is nagyon figyelnek a készítők, hogy egyetlen fegyver se legyen sokkal erősebb a többinél, ami persze nem vigasztal olyankor, ha épp pofán lőnek valamelyikkel, de ilyenkor inkább menj vissza egy kicsit a farmra lenyugodni. Farming Simulator 2015-öt viszont nem tudunk adni neked, mert elfogyott. A dánok felvásárolták tőlünk az összest.

KIADÓK ÉS ÓRIÁSOK

Szép napot kívánok! Sokaknak feltűnt manapság a baráti körömön belül, hogy a 2-3 éves játékokkal már nem játszik senki. Felmerült bennünk a kérdés, hogy vajon miért nem? Azt vettük észre, hogy a mai gamertársadalom nagy része csak az újabbnál újabb játékokat, a DLC-ket és a modokat űzi, csak azért, hogy kövesse a trendet. (Hááát nem t'om, én speciel teszek a trendekre, azzal játszom, amit élvezek. – Chocho) Ugyanezeknél az embereknél gyakran előfordul az is, hogy megunnak egy játékot és inkább abbahagyják, szüneteltetik azt annak tartalomhiánya, sablonossága miatt. Ha végig is játszanak egy-egy játékot, akkor meg nem élvezik annyira a program nyújtotta szórakozást. A másik dolog, hogy közben úgy érezzük, hogy a játékipar nem szolgálja ki a játékosok igényeit és kívánságait. Ezen kéne változtatni a fejlesztőknek. Ha így folytatódik tovább, akkor tíz év múlva feledésbe kerülhetnek a játékipar remekművei. Remélem, hogy tetszett a levelem és valamit megmozgattam a jólelkű játékosok lelkében is. (Ja, nagyon tetszett! Igaz, a bevezető után elmaradt a tárgyalás és a befejezés, de minden nem férhet bele tíz sorba, ugye. – Chocho) üdv,

DÁNIEL CSENGERI

Kedves Dániel! Nagyon tetszett a leveled, szeretem, ha valaki olyan témát boncolgat, amire talán tudok értelmesen válaszolni. Először is szerintem sokan játszanak 2-3 éves játékokkal, legalábbis én azt veszem észre. Ennek persze sokszor anyagi okai vannak, ugyanis nem mindenkinek telik arra, hogy 1-2 évente lecserélje számítógépét, hogy fusson rajta a Far Cry 4 vagy az AC: Unity, de szerencsére többször nem ez a helyzet. Jó példa erre a DotA 2, a Team Fortress 2, a Counter-Strike: GO, vagy a Battlefield 3, ezekkel is mai napig százezrek, milliók játszanak. Szerintem csak nem jó társaságba keveredtél, vagy felnagyítasz egy-két kirívó esetet a környezetedből. Azt

se felejtsd el, hogy nem vagyunk egyformák. Vannak, akiket nem tud lekötni egy videojáték huzamosabb ideig, és azért hagyják félbe azokat, mert megunják azt.
A játékiparos téma is érdekes, amiről írtál. Sok játékosnak nem nagyon van fogalma arról, hogyan is működik ez az ipar, ezért picit elmagyarázom. Először is nem szabad összekeverni a kiadókat a fejlesztőkkel. A kiadók általában hatalmas cégóriások, akik forgalmazzák azokat a játékokat, amiket a nekik dolgozó fejlesztők készítenek. Ők pénzelik a sokszor évekig elhúzódó fejlesztési folyamatot, ami azt jelenti, hogy akár 3-5 éven át fizetést biztosítanak egy akár több mint 100 főből álló programozó-, grafikus-, tervezőcsapatnak. És hidd el, ezek a srácok nem 74 ezer forintot keresnek havonta (Bezzeg a Keményen Dolgozó Kisemberek! – Chocho), hanem inkább ötször, tízszer ennyit, szóval gyorsan kimatekozhatod, hogy ez mennyibe is fáj egy kiadónak. Erre még rájön az irodabérlés, a „munkagépek" biztosítása, valamint olyan extra külsős munkák megrendelése, mint mondjuk a motion capture, és a többi. Amelyik cégnél ilyen összegek repkednek, ott már nem igazán szeretnek kockáztatni a fejesek. Azt akarják, hogy az elkészült termék végül behozza a befektetett összeget. Emiatt pedig gyakran előfordul az, hogy nem mernek újdonságokkal, forradalmi ötletekkel próbálkozni a vezérigazgatók, a befektetők. Hiába esküdöznek a fejlesztők, hogy ez vagy az milyen jó ötlet lenne, hamar lesöprik azokat az asztalról, hogy „nem érné meg lefejleszteni". Így aztán nincsenek a piacon új címek, csak a régieket próbálják meg újra és újra eladni, amiért már tavaly és tavalyelőtt is milliók fizettek. Így kerülnek egyforma szuperhősös filmek a mozikba, és ezért lesz a CoD-nak 28. része is. De szerencsére nem olyan vészes a helyzet, hiszen ott vannak nekünk a kis garázsprojektek, mint a Pillars of Eternity, az Elite: Dangerous, és a többi szuper kickstarteres anyag. Hála az égnek!

AZ ÚJ GURURA!

Igen tisztelt, nagyra becsült Guruk!
Miután több mint három évig előfizetőtök voltam, úgy gondoltam, megosztok veletek egy hírt. Idén januárban menetrend szerint lejárt az éves előfizetésünk, ezért elkezdtük mérlegelni az anyagi helyzetünket, hogy melyik előfizetési csomagot válasszuk (melyik játékkal, mikori fizetéssel, stb.). Csakhogy időközben az élet „hozzásegített" minket egy teljesen más csomaghoz, amiért nem agyaltunk tovább az előfizetés meghosszabbításán. Történt ugyanis, hogy hosszas tervezgetés és ügyködés után nemrég a nőgyógyász közölte velünk a legnagyobb örömhírt, amit csak ember a világon kaphat: szülők leszünk! Emiatt persze át kellett pár dolgot szerveznünk, ütemeznünk az életünkben. Többek között a kiadásainkat is, ezért azt a döntést hoztuk, hogy nem fizetünk elő az újságra. Őszinte tisztelettel köszönöm azon munkáitokat, amikhez eddig szerencsém volt, a játékokról nem is beszélve! A további kiadott lapokat és Facebook-oldalatokat azért igyekszünk időszakosan nyomon követni, nehogy teljesen elveszítsük az általatok szőtt fonalat. Amennyiben a későbbiekben az élet megáld minket rózsásabb anyagi helyzettel, úgy természetesen azonnal felvesszük veletek a kapcsolatot, hogy újra kuncsaftjaitok lehessünk (akkor már hárman). Minden jót és további sikeres munkát kívánunk nektek! Csak így tovább!

Üdvözlettel,

CSÉCS RÓBERT ÉS NEJE,
CSÉCS-SOMORÁCZ ZSÓFIA JUDIT

Nos, erre nem igazán tudunk mást mondani, mint azt, hogy gratulálunk! Méghozzá a teljes szerkesztőség nevében. Köszönjük szépen, hogy ilyen hosszú ideig az előfizetőink voltatok, és sok egészséget kívánunk nektek és a babának is - a hónap levele cím megfelelő lesz? :) Persze közben szomorúak is vagyunk. Egyrészt azért, mert elveszítünk egy hű előfizetőnket, másrészt pedig azért, mert rossz hallani, hogy a gyerekvállalás anyagi megszorításokkal is együtt jár. Reméljük, hogy az elmúlt évek során meg voltatok elégedve az újság tartalmával, aztán várunk titeket az online felületen és a Facebookon egyaránt! (Az a helyzet, hogy meghasonlottam, hiszen ehhez a levélhez semmit sem tudok betrollkodni. Pedig higgyétek el, én mindent megpróbáltam, főleg annak tudatában, hogy kedves Zsófia és Róbert már úgysem olvassa el a választ. Na, de sebaj: nagy gratula mindkettőtöknek! – Chocho)

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már közel **46.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

http://bit.ly/pcguru_steam_curator

Szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

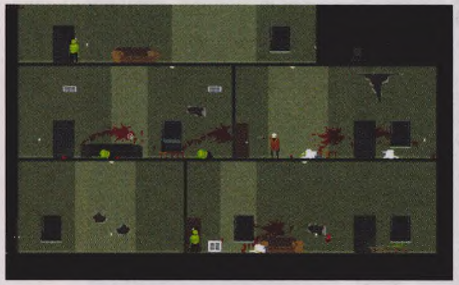
GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

PC GURU LIVE videotesztek

Áprilisi számunk esetében sajnos nem állt módunkban teljes játékunk telepítőlemezét felpakolni DVD-mellékletünkre, ezért csupán egy letöltőkódot találtok rajta. Ennek viszont megvan az előnye is, hiszen így bőven jutott hely videotesztekre, melyekből ezúttal hat darabot találhattok a lemezen. Olyan alkotásokról sikerült videotesztet készítenünk, mint a zsaruktól hemzsegő Battlefield: Hardline, a városépítős Cities: Skylines, a PC-re is befutott Assassin's Creed: Rogue, vagy a csodálatos Ori and the Blind Forest.

INGYENES JÁTÉKOK 3 ingyen játék



Ebben a hónapban három remek platformjátékkal várunk mindenkit DVD-mellékletünkön, melyek közül a legérdekesebb talán a Deadbolt, ami egy rendkívül szórakoztató, ugyanakkor roppant nehéz alkotás. Remekül keverednek benne a Gunpoint, a Hotline Miami és a Not a Hero című játékok elemei, amiből már talán sejthető, hogy kihívásban gazdag címről beszélünk. A mellékletünkre felkerült változat sajnos csak öt pályát tartalmaz, de a program méretét elnézve még ez is szép teljesítménynek tűnik.

EXTRA TARTALOM játékvideók

Ebben az időszakban kicsit nehezen találni hivatalos játékvideókat az interneten, hiszen a tavaszi megjelenéseken már túlvagyunk, az őszi-téli dömping pedig még olyan távoli, hogy egyszerűen nincs mit mutatni az akkor megjelenő anyagokból. Ám szerencsénkre nagy adag lemaradásban vagyunk ezen a téren, amit most sikerült kicsit behoznunk. Killing Floor 2 fejlesztői naplókkal, Batman: Arkham Knight játékbemutató videóval, és jó néhány megjelenési trailerrel várunk mindenkit Videók könyvtárunkban!

PROGRAMOK 10 ingyen program

Programajánlónkban egy tíz felhasználói programból álló válogatást találtok, melyek véleményünk szerint megkönnyíthetik azok életét, akik sokat ülnek a gép előtt. Legyen szó akár DVD-írásról, képnézegetésről és szerkesztésről, rendszertakarításról, vagy esetleg a legújabb videokártya-driverekre van szükséged, ez a válogatás most segít neked! A listánkon szereplő programok mindegyike teljesen ingyen használható, így remek alternatívát is jelenthetnek fizetős társaikkal szemben.

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Assassin's Creed: Rogue • Battlefield: Hardline • Cities: Skylines • Grey Goo • Ori and the Blind Forest • Sid Meier's Starships

2015/04

HEROES VI: SHADES OF DARKNESS

PC GURU DVD

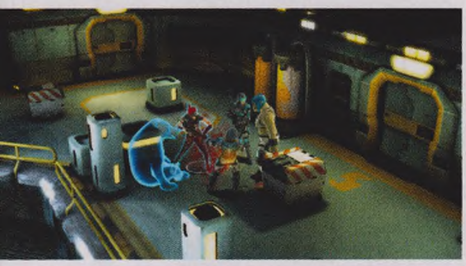
16

www.pegi.info

UPLAY-AKTIVÁCIÓ

Asteroids: Outpost

ELŐZETES Amikor már remélhetőleg a független fejlesztők is megálljt intenek, és végre befejezik a DayZ- és a Minecraft-klónok gyártását, akkor jön a hamvaiból nem éppen főnixmadárként feltámadt Atari, hogy visszahozza minden idők egyik legismertebb sorozatát, az 1979-es shootert... és csináljon belőle egy DayZ / Minecraft klónt. Kipróbáljuk az alfát, és megnézzük, mi várható tőle...



Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown

TESZT Az előző két Shadowrun-játék elsöprő sikere óta sose látott népszerűségi csúcson van a franchise, így nem meglepő, hogy idén belehúznak. A Chronicles mégis más, mint az említett RPG-k: például mert eredetileg Shadowrun Online-nak hívták, és egy teljesen más istállóból származik. De vajon jó lett?

Carmageddon: Reincarnation

TESZT A kiábrándítóan gyenge alfa, és a hibákkal tűzdelt béta után megelégelte a várakozást a Stainless Steel: elhagyja a korai hozzáférést a Carmageddon: Reincarnation, és így most már százalékot is tehetünk annak a több éves munkának a végére, amely a szemünk előtt zajlott.

GTA V

Bár már egyszer elkövettük azt a hibát, hogy bíztunk a GTA V PC-s változatának hivatalos megjelenési időpontjában, úgy tűnik, nem tanulunk: most is reménykedünk abban, hogy április elején tényleg kijön, így a májusi számban már kideríthetjük, megérte-e több mint másfél évet várni a PC-s portra.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁJUS 7-ÉN

JELENIK MEG!

TAVASZI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

ASUS MEMOPAD HD 7 TÁBLAGÉP

Az ASUS MeMO PAD HD7 egy héthüvelykes, 1280x800-as felbontású IPS képernyővel felszerelt táblagép, ami szórakozásra, munkára és egyéb feladatok elvégzésére egyaránt alkalmas. A gép lelke egy Intel Atom processzor, 1 GB RAM-mal és 16 GB belső tárhellyel kiegészítve.

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**43.990 Ft**
Hosszabbítással:	**42.990 Ft**

THE WITCHER 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**26.490 Ft**
Hosszabbítással:	**24.490 Ft**

MORTAL KOMBAT X

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**17.490 Ft**
Hosszabbítással:	**16.490 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**27.990 Ft**
Hosszabbítással:	**23.990 Ft**

BATTLEFIELD: HARDLINE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**24.490 Ft**
Hosszabbítással:	**25.490 Ft**

GTA V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**26.990 Ft**
Hosszabbítással:	**25.990 Ft**

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

RASPBERRY PI 2: KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP CSUPÁN 15 EZER FORINTÉRT!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2015. 04.
15004
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

A BALDUR'S GATE ÖRÖKÖS

PILLARS OF ETERNITY

Végre megérkezett az Obsidian monumentális, oldschool szerepjátéka!

RABLÓ-PANDÚR

BATTLEFIELD: HARDLINE

Katonák helyett most bűnözők és rendőrök harcolnak egymással az új epizódban.

ÁLMAIMBAN AMERIKA

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

Vissza a tengerekre: újabb fejezet zárult le az Assassin's Creed-széria kacifántos történetében.

CITIES SKYLINES

Nemcsak, hogy méltó kihívóra talált a SimCity, de megszületett minden idők legszínvonalasabb és legjobb városépítős játéka!

UPLAYES TELJES JÁTÉK:

MIGHT AND MAGIC HEROES VI: SHADES OF DARKNESS

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

HEROES OF THE STORM

Bétakulcs minden magazin mellé!

HOTLINE MIAMI 2

Véres leszámolás az alvilággal summa cum laude fokozaton.

STREET FIGHTER V

Jövőre ismét kimerészkedik az utcákra a legendás verekedős játék.

FINAL FANTASY XV

Alaposan feljavított motor és remek ízelítő a következő Final Fantasyból.

ORI AND THE BLIND FOREST

Fájdalmasan szép platformjáték.

BLOODBORNE

Megjelent a Souls-széria szellemi örököse, és felülmúlta elődeit!